

Arte e Acontecimento

Uma experiência relacional através da instabilidade, da errância e do jogo

Julia de Figueiredo Salem

Dissertação de Mestrado em Comunicação e Artes

Junho de 2020

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à
obtenção do grau de Mestre em Comunicação e Artes, realizada sob a
orientação científica do

Professor Doutor José Bragança de Miranda,
com coorientação do Professor Doutor
Sergio Roelaw Basbaum.

Para Corina e Carlos.

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Doutor José Bragança de Miranda, por suas aulas tão inspiradoras e pela orientação e confiança nesta pesquisa.

Ao Professor Doutor Sergio Roclaw Basbaum, por todo apoio e estímulo desde o primeiro encontro, pela parceria criativa e coorientação cuidadosa e amorosa.

À Professora Doutora Silvia Pinto Coelho, pelas aulas e parceria de interlocução e acompanhamento no percurso artístico.

À Professora Doutora Maria Tereza Cruz, pelas aulas consistentes e pelas reflexões propiciadas.

Ao amigo e parceiro Téo Pitella, pela leitura atenta e interlocução instigante.

Aos artistas Gustavo, Fernanda e Ricardo, pela possibilidade de diálogo.

À Camila Ventureli, Isabel Reis, Josefa Pereira, Luciana Arcuri e Peti Costa, pela errância e afeto na caminhada artística.

À Juliana Gennari, pelo amor e potência criativa.

À Sofia Neuparth, pelo encontro carinhoso e a dança errante entre os corpos.

À Filipa e ao Duarte, pelo apoio fundamental e diário no processo de escrita.

À Corina, Libertad, Chico e Carlos, pelo amor transbordante e sustentabilidade.

A todos que povoaram o percurso, passando ou ficando, e possibilitaram essa paragem.

A casa nos fornecerá simultaneamente imagens dispersas e um corpo de imagens. Em ambos os casos, provaremos que a imaginação aumenta os valores da realidade.

(Bachelard)

Por um momento imagino que não estou me dirigindo a você por palavras, que não escrevo um artigo sobre o trabalho de Lygia Clark, mas simplesmente estendendo-lhe um de seus objetos. Talvez nem mesmo um objeto acabado, mas o meio de criá-lo ou as instruções para o seu uso.

(Brett)

Arte e Acontecimento

Uma experiência relacional através da instabilidade, da errância e do jogo

JULIA DE FIGUEIREDO SALEM

RESUMO

Palavras-chave: arte relacional, participação, corpo, espaço público, instabilidade, experiência, jogo e errância.

Esta dissertação investiga aspectos estéticos e relacionais referentes a um percurso artístico de criação e produção em trabalhos de arte participativa, levando em conta os conceitos de *experiência*, *jogo* e *errância*. Essa abordagem tríptica é um recorte dentro de um contexto interdisciplinar da arte, referida aqui como uma arte performativa relacional. Tais interfaces conceituais são colocadas em relação a partir de diversos autores, essencialmente, Martin Grossmann, Jorge Larrosa Bondía, Johan Huizinga, Roger Caillois, John Dewey, André Lepecki e Paola Berenstein Jacques, e também a partir de trabalhos de artistas que investigam questões semelhantes, nomeadamente Ricardo Basbaum, Fernanda Eugenio e Gustavo Ciríaco. Busca-se uma articulação conceitual e discursiva referente a uma prática de criação e comunicação das artes performativas em um campo interdisciplinar e expandido, que sustenta a fruição do acontecimento artístico como dispositivo relacional que cria políticas de convívio e, conseqüentemente, produz outras éticas e estéticas nas relações entre artista-obra-participador. Consideramos o corpo do artista e seus processos de agenciamento e fusão, na relação com o espaço e com o outro, o vetor principal para a articulação dos conceitos abordados neste estudo.

Art and Happening

A relational experience through instability, wandering and play

JULIA DE FIGUEIREDO SALEM

ABSTRACT

Keywords: relational art, participation, body, public space, instability, experience, game and wandering.

This dissertation investigates aesthetic and relational aspects related to an artistic path of creation and production in participatory art works, taking into account the concepts of experience, play and wandering. This triptych approach is an outline within an interdisciplinary context of art, referred to here as relational performing art. Such conceptual interfaces are placed in relation to several authors, namely Martin Grossmann, Jorge Larrosa Bondía, Johan Huizinga, Roger Caillois, John Dewey, André Lepecki and Paola Berenstein Jacques. Furthermore, it looks at the works of artists who investigate similar issues, like Ricardo Basbaum, Fernanda Eugenio and Gustavo Ciríaco. We search a conceptual and discursive articulation regarding a practice of creation and communication of the performing arts in an interdisciplinary and expanded field, which sustains the fruition of the artistic happening as a relational device that creates convivial policies and, consequently, produces other ethics and aesthetics in the relations between artist-work-participant. We consider the artist's body and its processes of agency and fusion, in relation to space and to the other, the main vector for the articulation of the concepts covered in this study.

Sumário Geral

| | |
|---|-----------|
| Introdução..... | i |
| Prólogo: arte como dispositivo relacional..... | iv |
| Gráfico capítulos..... | ix |

Capítulo A - Experiência

| | |
|--|-----|
| Introdução: da informação à experiência..... | A1 |
| <i>Corpo-mídia_ relação entre dentro e fora.....</i> | A5 |
| Plataforma_ <i>acontecimento-instauração.....</i> | A13 |
| A instabilidade_ <i>arte participativa e autoria compartilhada.....</i> | A16 |
| Síntese #experiência..... | A20 |
| Notas sobre os trabalhos <i>In_screver e Instaura_ção.....</i> | A25 |
| Diálogo com os trabalhos <i>N.B.P e Você gostaria de participar de uma experiência artística?</i> de Ricardo Basbaum..... | A34 |
| Referências bibliográficas..... | A37 |
| Cartas_ práticas para olhar..... | A38 |

Capítulo B - Jogo

| | |
|--|-----|
| Introdução: o lúdico como função social na Cultura..... | B1 |
| Jogo_ <i>inter-relações entre eu-dispositivo-outro.....</i> | B7 |
| Plataforma relacional_ <i>experiência estética e dramaturgia orgânica.....</i> | B12 |
| A instabilidade_ <i>risco/acaso como meio.....</i> | B17 |
| Síntese #jogo..... | B20 |
| Notas sobre o trabalho <i>Procedimentos para Encontrar-se.....</i> | B24 |
| Diálogo com <i>Modo Operativo And</i> de Fernanda Eugenio..... | B27 |
| Referências bibliográficas..... | B31 |
| Cartas_ práticas para encontrar-se..... | B32 |

Capítulo C - Errância

| | |
|---|-----|
| Introdução: percurso errante..... | C1 |
| <i>Corpo-cidade: público/privado.....</i> | C9 |
| Plataforma_ <i>dissenso e alteridade urbana.....</i> | C12 |
| A instabilidade_ <i>errância como método.....</i> | C16 |
| Síntese #errância..... | C20 |
| Notas sobre o trabalho <i>Travessa.....</i> | C23 |
| Diálogo com <i>Aqui, enquanto caminhamos</i> de Gustavo Ciríaco e Andrea Sonnberger..... | C27 |
| Referências bibliográficas..... | C30 |
| Cartas_ práticas para errar..... | C32 |

| | |
|--|------------|
| Conclusão..... | x |
| Referências bibliográficas..... | xvi |

Introdução

Convido o leitor a me acompanhar a visitar uma casa. Visitar uma casa é adentrar pela porta da frente e atravessá-la, cômodo a cômodo, apreciando as imagens-paisagens das composições entre móveis, decorações e os rastros do seu uso e, por fim, sair pela porta dos fundos carregando em corpo uma sensação daquela visita. Essa casa a que vos convido a visitar é uma dissertação. Essa visita e habitação temporária pretende refletir e devanear sobre outros espaços e ambientes, fora da casa, alternativos, abertos e públicos. É a essa casa que eu convido o leitor a visitar no desenvolvimento que se segue.

Pretendemos elaborar hipóteses que possam dar suporte a uma definição, ao mesmo tempo precisa e aberta, daquilo que pode ser entendido como contrapartida conceitual ou discursiva das minhas práticas artísticas em um campo híbrido das artes performativas e interdisciplinar. Essa trajetória artística é marcada por uma investigação da relação corpo-espaço em processo de cocriação e agenciamentos de situações de encontro entre artista-participador. Como qualquer pesquisa de caráter interdisciplinar, emergiram inúmeras interfaces passíveis de serem abordadas. Tendo ciência das possibilidades de aprofundamento, inclusive bibliográficos, o que foi possível fazer neste estudo foi um primeiro mapeamento – um recorte de três interlocuções conceituais, *experiência*, *jogo* e *errância*, e a escolha de alguns autores para construir essa reflexão – feita a partir das questões que vejo nas minhas práticas e que as motivam. Tais práticas e criações circulam ao redor do conceito de “arte expandida”, que alinha funções estéticas a políticas de convívio: a abordagem metodológica opera uma proposta de arte como dispositivo relacional; prevê uma experiência de encontro e participação como sendo o elo entre artista-obra-participador através da instabilidade, da errância e do jogo; tendo em vista aproximar o extracotidiano do cotidiano, a arte da vida.

Tomando a metáfora da casa novamente, temos a introdução como “porta de entrada” e a conclusão como “porta de saída”, tendo ambas uma numeração corrida de páginas em números romanos e, os três capítulos, *experiência*, *jogo* e *errância*, como sendo a “sala principal” e os “quartos” respectivamente, com sumários próprios e paginação independente. Este trabalho leva em conta, na sua sistematização e desenvolvimento, não a linearidade convencional que conhecemos, mas uma certa autonomia dos capítulos: classificados em A, B e C apenas para facilitar seu acesso e referenciamento, poderão ser lidos em qualquer ordem, funcionando como uma espécie de “cartas de jogo”. Em cada um dos capítulos as

especificidades dos temas abordados serão apreciadas em três camadas: qual a relação que está em jogo, qual a plataforma da experiência, e de que forma a instabilidade opera. Com intuito de ajudar a orientar esse percurso ao leitor, ao final da introdução há anexo um gráfico referente aos capítulos.

Tendo clareza de que o tema da experiência é bastante amplo, optei por escolher como referência alguns autores que estão mais próximos da forma como eu trabalho esse assunto. As reflexões que se seguirão no capítulo *Experiência* (A) serão sustentadas pelo diálogo com Grossmann (1996), Bondía (2002) e Kearney (2015). Faremos um agrupamento dos possíveis modos e contextos nos quais a experiência poderá se intensificar, ou ter mais chances de acontecer, como dispositivo relacional em um trabalho artístico performativo. A partir do diálogo entre os conceitos *corpo-mídia* e *medialidade* de Greiner (2005) e Rancière (2008), respectivamente, o corpo do artista e seus modos de agenciamentos entre o *dentro* e o *fora* serão tomados como a relação em jogo para essa experiência, a que nos referimos, poder fluir. Neste caso, tomaremos a plataforma que possibilita sua maior fluência como sendo um modo de instaurar o acontecimento da obra, que considera o agenciamento e a fusão concomitantemente, ao que nomeio de *acontecimento-instauração*. Tendo a instabilidade como aliada primordial da arte relacional que nos interessa, neste capítulo tomamos a *arte-participativa* e a *autoria partilhada* como seus facilitadores.

A partir da interlocução com Huizinga (2000), Caillois (1990) e Salen e Zimmerman (2003), no capítulo *Jogo* (B) abordamos as aproximações entre a prática do jogo e da arte na cultura como sendo um processo lúdico de significação e experimentação, cujos sentidos emergem, ao jogar e/ou participar, das relações que se apresentam em tempo real. Como uma sugestão de estrutura pela qual essa qualidade de experiência se dá, trabalhamos com as *inter-relações* entre *eu-dispositivo-outro*, a plataforma como a *experiência estética* e *dramaturgia orgânica* e o *risco/acaso* o modo como a instabilidade acontece. Esta abordagem busca configurar aproximações entre as definições específicas aqui feitas de jogo e arte relacional, percebendo o ato de jogar e participar como sendo o que sustenta sistemas abertos: os sentidos de orientação e significado do acontecimento emergem de um jogo de relações entre acontecimentos e contextos que se dão em tempo presente. O risco e o acaso são elementos fundamentais para a fruição dessa experiência aberta e instável.

Por fim, em *Errância* (C) tratamos da relação do corpo com o espaço como sendo fundante na criação de determinadas ambiências. Tomando como referência os estudos de Lepecki (2012) e Jacques (2014), o capítulo busca refletir sobre como seria possível criar corpos mais livres e menos normatizados na relação com os espaços em que transita ou

habita. Além disso, discute questões relativas a *eu-outro* e aos conceitos de *público e privado*, tanto em relação ao espaço quanto ao próprio corpo. O espaço urbano se faz presente neste contexto por ser objeto de estudo nessa trajetória artística, mas também por ser o ambiente onde essa liberdade tenha sido mais explicitamente praticada e vivenciada, seja por artistas ou transeuntes errantes. Para essa experiência mais livre do corpo com o espaço, sugerimos ser sua plataforma o *dissenso* e a *alteridade urbana* e a *errância como um método* ser o meio para re-existir às normas rígidas e homogeneizantes e dar vitalidade, sustentando, de forma mais flexível e instável, as relações com o outro, com os muitos outros – sejam corpos, ideias, conceitos, valores e espaços.

Para a articulação das três interfaces conceituais, *experiência*, *jogo* e *errância*, tomo como referência o conceito de *linha orgânica*¹ da artista brasileira Lygia Clark, que seria o resultado do encontro entre duas superfícies diferentes (sejam planos, pensamentos, objetos, corpos e conceitos), uma *linha espaço* que modula toda a superfície, ou seja, o espaço da relação. Em “Within the Organic Line and After” (2006), o artista Ricardo Basbaum recorre ao texto de Ferreira Gullar (“Lygia Clark – uma experiência radical”, 1988), no qual Gullar afirma que, no trabalho de Clark, essa linha a certa altura passa a ser a determinante do quadro, é o limite entre pedaços de espaço, sendo, portanto, existente e real, sendo assim também espaço.

Enfatizaremos essa *linha orgânica*, situada entre *experiência*, *jogo* e *errância*, a fim de encontrar, a partir de aproximações e possibilidades de contaminação entre os conceitos, esse *outro entre*, que existe apenas quando essas superfícies estão em relação: o inevitável tangenciamento e intersecção entre os temas, bem como sua inter-relação, buscando preservar a autonomia de cada capítulo de lançar mão e concluir as questões que lhe são intrinsecamente pertinentes. Esta escolha metodológica vem a potencializar que a produção textual possa, de algum modo, refletir a maneira como esses temas e conceitos relacionam-se na prática de criação e no momento da instauração do acontecimento artístico, ao qual me refiro neste contexto.

Tomamos como estudos de casos alguns trabalhos próprios e o diálogo com três artistas e pesquisadores contemporâneos, nomeadamente Ricardo Basbaum, Fernanda Eugenio e Gustavo Ciríaco. Temos em vista a concepção, produção e conceituação de algumas de suas obras, que se situam ao redor de temas, como arte participativa e relacional, dramaturgia aberta e autoria partilhada e artístico-político em práticas de convivência no

¹ *Linha orgânica* é um conceito de Lygia Clark abordado no texto “Within the Organic Line and After”, de Ricardo Basbaum (2006).

âmbito pedagógico. Recorro à exposição desses trabalhos a fim de aprofundar as relações conceituais almejadas nesta dissertação: um modo de produzir, pensar e compartilhar a arte e seus campos expandidos, como sendo o acontecimento de uma experiência de encontro, relacional, que coloca em prática saberes relativos à sua própria atividade, ao seu próprio acontecimento.

Dando seguimento a essa ideia de “leitura enquanto jogo”, cada capítulo é acompanhado de um conjunto de cartas que propõem práticas simples e criativas que se relacionam a algum dos temas abordados. Para além de quem aceder à dissertação poder usá-las durante a leitura dos capítulos, as cartas poderão configurar um baralho criativo a ser partilhado com outros.

Prólogo: arte como dispositivo relacional

Todos os artistas cujo trabalho deriva da estética relacional possuem um universo de formas, uma problemática e uma trajetória que lhes são próprias: nenhum estilo, tema ou iconografia os une. O que eles compartilham é muito mais importante, a saber, o fato de operar num mesmo horizonte prático e teórico: a esfera das relações humanas. Suas obras lidam com os modos de intercâmbio social, a interação com o espectador dentro da experiência estética proposta, os processos de comunicação enquanto instrumentos concretos para interligar pessoas e grupos.

(BORRIAUD, 2009: 16)

Segundo Nicolas Bourriaud, em *Estética Relacional* (2009), a atividade artística tem sua essência mutável, articulando forma, modo e função, conforme a época e o contexto social em que está inserida. Segundo o autor, acompanhando a sociedade moderna no seu distanciamento das “representações” espetaculares, o campo da arte tornou-se cada vez mais fértil para experimentações relacionais e sociais. Em outras palavras, as obras artísticas contemporâneas estão menos interessadas em perseguir realidades imaginárias e/ou idealistas, e mais direcionadas para construir modos de habitar e se relacionar com as realidades já existentes, intensificando-as através da experiência de fruição da obra e sua relação com outras disciplinas, tais como a linguagem, a filosofia e a psicologia, distanciando-se assim da superespecialização configurada ao longo do nosso desenvolvimento industrial. Podemos tomar como exemplo o trabalho de Lygia Clark em que, no limite de sua pesquisa, o espectador assumia um lugar de “paciente” em uma troca interpessoal com a artista, mediada

por seus *Objetos relacionais*, propondo uma *experiência interior* ao participante ao manipulá-los. Ou ainda os trabalhos da fotógrafa Sophie Calle, *Suite Vénitienne* (1979) e *Cuide de você* (2007), nos quais se propõe uma interlocução com pessoas comuns e bastante diversas, para analisar, traduzir e refletir sobre as questões pessoais da vida da artista.

Como bem pontua Cassiano Quilici, em “O campo expandido: arte como ato filosófico” (2014), de um modo geral, esse processo pós-moderno apontou para um “campo expandido” da arte. Segundo o autor, tal conceito remonta ao artigo da crítica e pesquisadora norte-americana Rosalind Krauss, ‘*Sculpture in the Expanded Field*’, de 1979, publicado na revista *October* (2014: 13), em uma tentativa de enquadrar o termo escultura às diversas formas maleáveis de produção deste gênero naquele período. Não querendo mais trabalhar com meios específicos, vários artistas mobilizaram a interação entre diferentes materiais (mídia digital, ações, texto, objetos etc.), transformando suas linguagens artísticas em linguagens híbridas e inter-relacionadas a outras disciplinas.

Ainda segundo Quilici (2014), esse campo da “arte expandida” se ocupa em reaproximar o extracotidiano do cotidiano vivido na antiguidade e em dessacralizar o papel de “o artista”. O autor traz como exemplo a democratização da arte na “arte-política” de Joseph Beuys, na qual o artista sugere que a qualidade artística poderia estar presente em ações simples, aproximando novamente o artista do artesão pelo seu “saber fazer” relativo à *thécne*, concepção de arte na cultura grega. Esse processo pode ser percebido em síntese na sua frase bastante conhecida – “cada homem, um artista” –, assumindo a arte como parte integral da vida. O artista expandiu o campo da arte através da sua aproximação com a educação, entendendo-a como organizadora dos processos sociais e pessoais, acreditando que todo sujeito tem uma capacidade criativa que poderia estar a favor de “moldar” ou transformar a sociedade em que vive. A lida com a matéria, no caso de Beuys, passa mais por encontrar suas potências relacionais do que formais, articulando pensamento e prática em situações de interação, intervenção e criação de espaços não convencionais ou públicos. Tomando como exemplo uma de suas obras, *7.000 Carvalhos* (1979), em que “esculpe” e “re-esculpe” a cidade ao espalhar sete mil pedras e, depois, retirando-as e plantando carvalhos em seus lugares. Nesta obra, Beuys experimenta na prática o seu conceito de *Escultura Social*, reambientando o espaço público e, ao mesmo tempo, “coreografando” socialmente no espaço essas ações.

A arte em geral sempre é de alguma forma relacional e médium social, na medida em que agencia, em pensamento e estética, condições políticas e culturais. E que nos convida a estar juntos por determinado tempo através de uma obra-acontecimento, seja uma exposição,

peça performativa ou musical. É também comunicacional e funciona como agente de diálogo, religando o que muitas vezes está fracionado no sistema político-econômico, sendo um espaço de aproximação e estreitamento das relações, tanto através de uma imagem, texto, como de movimento musical e performativo.

No entanto, segundo Bourriaud (2009), a arte que veio a ser produzida nas cidades pós-Segunda Guerra Mundial, acompanhando o desenvolvimento do meio urbano e suas complexidades em aglomerar e, ao mesmo tempo, em individualizar, passa a se interessar e praticar de forma mais explícita a articulação de temas, como encontro, intersubjetividade, experiência coletiva e criação de vínculo. Juntamente a isso, há um questionamento geral das estéticas normatizadas, das convenções institucionais e territórios, contribuindo para a dificuldade de categorizar o que é um objeto artístico, ao mesmo tempo que abre espaços de reelaboração do conceito “arte” articulando-o com áreas mais amplas da vida e da cultura.

Para Quilici (2014), essas necessidades de expansão borram as fronteiras entre gêneros, linguagens e áreas culturais e passam a articular explicitamente pensamento e ação: processo de elaboração política, filosófica ou psicológica como material criativo da própria poesia da obra, articulado por um meio sensível e invisível.

Para situar alguns contextos, tomo como exemplo os trabalhos da artista Lygia Clark no Brasil na década de 1960. Ao longo de sua carreira, Clark propõe uma mudança conceitual profunda na arte. Segundo Guy Brett, em “Lygia Clark: seis células” (2001), a tríade comumente considerada na comunicação artística – o artista, o objeto ou meio e o espectador – é transformada pela artista em suas inter-relações, em um processo orgânico, no qual experiência vivida e pensamento tornam-se inseparáveis. Para o autor, a ideia moderna ocidental do artista como personagem criador semelhante a um deus, em quem os espectadores projetam passivamente as suas aspirações, é desconstruída por Clark à medida que suas obras tornam-se cada vez mais dependentes do outro – espectador-participador – para existirem. Brett analisa que o objeto em si, no conjunto da obra da artista, ganha expansão do espaço pictórico (*Espaços modulados* e *Unidade*, 1950) a um espaço interior (*Casulos*, 1958) e em *Bichos* (1960), *um objeto para o olho torna-se um objeto para o tato* (BRETT, 2001: 34), deixando finalmente de ser estático e ganhando movimento: um agrupamento de planos móveis em metal, manipuláveis e moldáveis a variadas formas.

Para Brett, a radicalidade maior do trabalho da artista se dá talvez em suas obras *Máscaras Sensoriais* (1967), *Máscaras-abismos* e *Roupa-corpo-roupa* (1967-8), nas quais o objeto é feito para o corpo inteiro e o corpo e o ato tornam-se intrinsecamente ligados e necessários para a existência da obra. A artista propõe uma mudança profunda na relação

sujeito-objeto, à medida que o objeto deixa de estar fora do corpo e passa a estar junto dele, tornando-se um objeto-sensual em que um mundo é experienciado através dos sentidos do corpo. Essa mudança também atinge e transforma outros pares binários, integrando-os através da experiência que a obra oferece: sensório e significado, espaço interno e externo, matéria real e imaginária e, em definitivo, arte e vida.

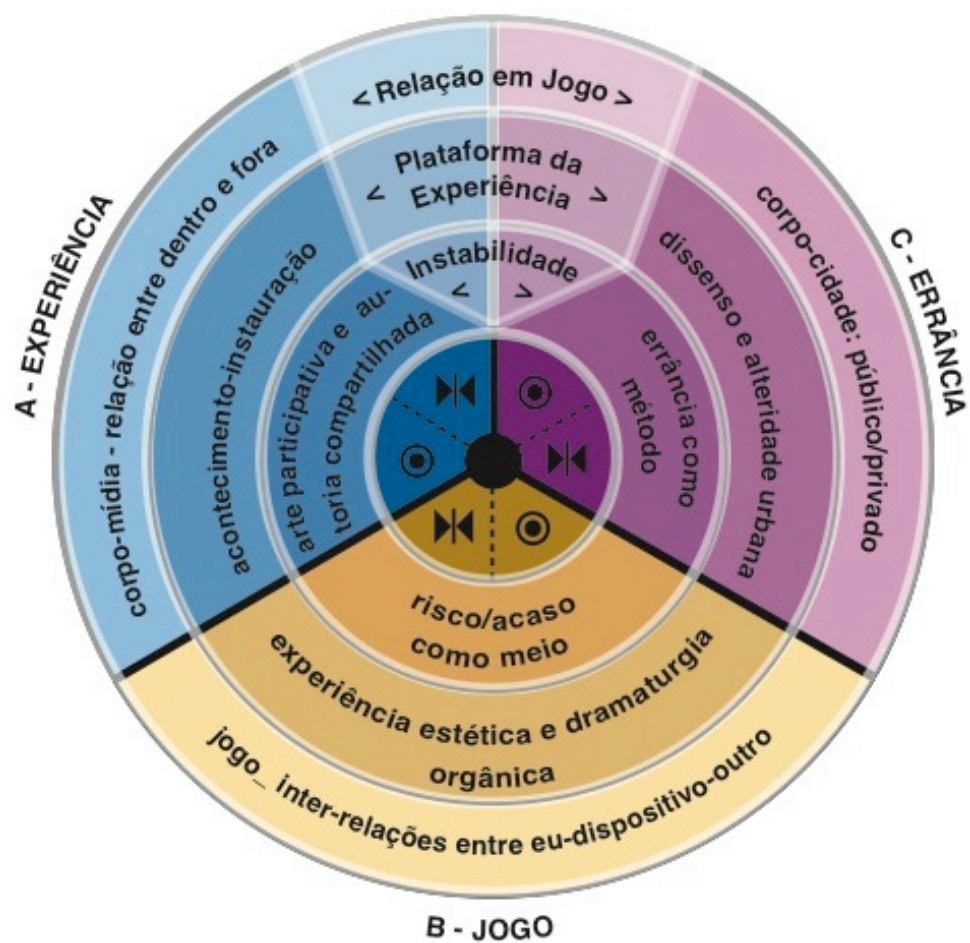
Constata-se o explícito esforço da artista em diminuir cada vez mais a ênfase no sentido visual e reintegrá-lo ao corpo em um todo, no qual a vivência do acontecimento pudesse voltar a unir aquilo que havia sido separado pela modernidade ocidental – pelo excesso de funcionalismo, ou ainda uma hiper-racionalização da cultura: o ato de ver e o corpo do observador.

Isso pode ser percebido nos exemplos aqui citados em uma espécie de “transgressão” dos artistas como Beuys e Clark, que através de suas obras criavam contraponto a uma corrente de hipervalorização das obras de arte, com sua consequente comercialização e difusão privilegiada, ao democratizar a autoria e a experiência, aproximando arte do cotidiano, em uma espécie de manifesto *antiarte*. Essa tentativa de reintegração almejou, possivelmente, uma reconexão em ato do mundo exterior ao mundo interior. Ainda segundo Brett, em um período pós-guerra, tendo Malevitch e Mondrian como grandes mestres que haviam ultrapassado os dispositivos da representação pictórica, os artistas brasileiros Lygia Clark e Hélio Oiticica, nas décadas de 1960 e 1970, ampliam ainda mais o abstracionismo desses pioneiros, sugerindo experimentá-lo fenomenologicamente através da vivência sensorial: propunham que o saber da obra fosse advindo do sabor da experiência de “incorporar” a obra, provando-a e nutrindo-a ao mesmo tempo, criando conceito ao trabalho à medida que se deleita com a experiência.

Para darmos seguimento ao desenvolvimento da presente investigação, a exposição acima de alguns pensadores e artistas pareceu relevante para trazer uma abordagem, mesmo que de forma geral, do conceito de arte relacional. Essa investigação agrega ao conceito a não necessidade do objeto como elo relacional e propõe ser o atravessamento da obra, ou seja, a experiência do acontecimento, o dispositivo relacional em si. Apresentamos alguns exemplos práticos de uma arte que, para se fazer relacional a partir da experiência, aporta à sua estrutura a instabilidade e o risco no momento de comunicação do acontecimento artístico: um acontecimento que pretende afinar, a partir das escolhas feitas em tempo real, a sensibilização de um modo de encontro que se atualiza nas relações que surgirem, seja no campo físico ou simbólico, à medida que o acontecimento se dá.

Essa abordagem tríptica pela errância, a instabilidade e o jogo é uma tentativa de configurar a experiência, ou melhor, uma forma de experiência como sendo o dispositivo de uma arte relacional e participativa no campo das artes performativas. Seria o *acontecimento artístico* o momento onde a experiência oferece uma nova perspectiva do tempo e do espaço? Dando passagem a uma percepção ampliada do encontro entre o eu e o outro, o eu e o mundo? Esse tipo de experiência oferece talvez um respiro aos significados e contornos tão normatizados no nosso cotidiano, no qual a vida é muitas vezes mais representada do que vivida. Esse tipo de *acontecimento* nos possibilita, então, através de experiências singulares, *sintonizarmos outras frequências com os relevos do mundo*², relevos mais da ordem da sensação e menos da significação, mais porosos e menos rígidos. Para sincronizar com relevos que tratam mais das relações entre as coisas do que sobre a definição das coisas, é preciso um sujeito receptivo, aberto, poroso, vulnerável, instável. O artista se coloca, portanto, numa condição de instabilidade consigo mesmo, com a própria obra e com os espectadores-participadores. É sobre essas relações e os seus modos de instauração que os capítulos a seguir designam-se a abordar.

² Termo-imagem criado por Camilla Venturelli e Sergio Basbaum, no contexto de organização da oficina ministrada por Camilla Venturelli, Julia Salem e Sergio Basbaum, no Centro de Referência da Dança (CRD), São Paulo, em fevereiro de 2018.



| Estudos de Caso | (A) | (B) | (C) |
|--------------------------------|--------------------------------------|---|--------------------------------------|
| ⊙ Trabalhos próprios | Instalação In-screver | Procedimentos para Encontrar-se | Travessa |
| ⌘ Diálogos com outros artistas | Ricardo Basbaum objeto/espectador | Fernanda Eugenio espectador/espectador | Gustavo Ciriaco espaço/espectador |

Experiência (A)

Sumário

| | |
|---|------------|
| Introdução: da informação à experiência..... | A1 |
| <i>Corpo-mídia_ relação entre dentro e fora.....</i> | <i>A5</i> |
| <i>Plataforma_ acontecimento-instauração.....</i> | <i>A13</i> |
| <i>A instabilidade_ arte participativa e autoria compartilhada.....</i> | <i>A16</i> |
| <i>Síntese #experiência.....</i> | <i>A20</i> |
| <i>Notas sobre os trabalhos In_screver e Instaura_ação.....</i> | <i>A25</i> |
| <i>Diálogo com os trabalhos N.B.P e Você gostaria de participar de uma experiência artística? de Ricardo Basbaum.....</i> | <i>A34</i> |
| Referências bibliográficas..... | A37 |
| Cartas_ práticas para olhar..... | A38 |

Introdução

Este capítulo tem como tema central uma abordagem sobre *experiência* e o desenvolvimento de possíveis modos e contextos onde ela poderá se intensificar. Considerá-la-emos elemento fundamental relativamente à arte relacional a que me refiro nesta dissertação, já discutida amplamente no universo da arte contemporânea. A partir de uma sucinta abordagem sobre conceito de *experiência*, no decorrer deste capítulo serão desenvolvidas hipóteses de uma relação, plataforma e forma de instabilidade, relacionadas ao conceito principal e que, no presente caso, referem-se à: *corpo-mídia*, uma relação entre dentro e fora, o *acontecimento-instauração* como a plataforma e a *arte participativa* e *autoria compartilhada* os elementos por meio dos quais o eixo da instabilidade acontece. Seguidamente, citarei alguns trabalhos de minha autoria e referenciarei o trabalho do artista Ricardo Basbaum para exemplificar na prática o uso dos conceitos abordados.

Da informação à experiência

Como conta Martin Grossmann, em “Do ponto de vista à dimensionalidade” (1996), a primazia do olhar na cultura ocidental, estruturada ao longo dos períodos nomeados por ele de *pré-modernista*, *modernista* e *pós-modernista*, determinou uma relação entre a contemplação e a significação, na qual aquilo que é visto leva à elaboração de uma concepção mental. No período pré-moderno as artes visuais entendiam a tela como um enquadramento da realidade, de uma situação, e a sua partilha pressupunha um sujeito que contemplasse esse objeto a partir de um ponto de vista. Essa qualidade de relação entre o observador e a obra revela a existência de uma distância entre o sujeito e o objeto, relativa ao espaço existente entre ambos: *A ideia do ponto de vista é possível graças à noção de distância que separa esses dois lados; a distância que o olhar necessita para apreender o objeto/cena contemplado* (GROSSMAN, 1996: 30). Possivelmente esta distância gera um modo conceitual de compreensão sobre o mundo e as coisas: ao observar a tela, o sujeito apreende o mundo através do sentido da visão e adquire o conhecimento a partir da sua projeção bidimensional. Essa bidimensionalidade está apoiada na construção da perspectiva, a qual Grossmann propõe

um modo de ver em linha reta: [...] *o nosso olhar não dobra esquinas. [...] a perspectiva visa uma equação correta: pretende que a imagem pareça com o objeto e o objeto com a imagem* (GOMBRICH, 1960 apud GROSSMAN, 1996: 30). Essa forma de ver o mundo ocorre através da prática da análise e, de certa forma, de uma normatização da realidade, ocultando talvez seus outros *relevos*.

Sublinhar a visualidade como meio principal de conhecimento reforçou um sistema hierarquizado de significação no encontro entre o artista idealizador, o objeto artístico e a sua representação, no qual o artista é quem possui uma visão privilegiada e, em sua criação, agencia o mundo e suas representações. A visualização do objeto (no caso das artes visuais), ou da cena (no caso das artes performativas), e a sua concepção mental comumente têm lugar privilegiado frente à experiência: nesses casos, consagramos o mundo a partir daquilo que vemos e não do que nos acontece. É um modo de viver a partir da representação e/ou da significação, o que revela o pensamento separado da vida e, finalmente, um sujeito separado do objeto.

Ainda segundo Grossmann, o momento pós-moderno na arte mata o artista, desmistifica o objeto e passa a compreender que é o espectador quem consagra a obra no mundo, tornando-se figura central na sua criação, sustentação e manutenção. A experiência passa a ser cada vez mais valorizada, configurando um contexto em que o sujeito observador não estaria radicalmente separado do objeto, mas possivelmente integrado a ele. A arte passa a aproximar-se da vida e deixa de ser a representação da coisa, passando a ser a coisa em seu modo de acontecer. Essa aproximação ocorre na arte da instalação e nas artes efêmeras, como a dança, o teatro e a performance, ainda que nas artes visuais alguns artistas a tenham radicalizado. Tomo como exemplos os brasileiros Hélio Oiticica e Lygia Clark que, já nas décadas de 1960 e 1970, passaram a contar com um observador participativo para que a obra existisse, como pode ser observado de forma bastante explícita em *Parangolé* (Hélio, 1960) e *Bicho* (Lygia, 1960-1964).

Esse modo de fazer arte talvez almeje uma performatividade da obra menos como um evento fechado e previsível, otimizado e controlado, mas sim a partir do significado do verbo *acontecer*, considerando a sua origem latina *contingesco* – uma ocorrência aberta e inesperada, que produz sensação, toca, atinge, encontra. Essas maleabilidade e instabilidade talvez sejam o chão – ou o teto – onde se dá o *acontecimento artístico*. Aqui já se pressupõe não haver hierarquia entre artista, obra e observador e sim uma cocriação deste *acontecimento-obra*, ao que Duchamp chamaria *Ato Criador*, em que *o espectador traz a obra para o mundo externo, ao decifrar e interpretar suas qualidades interiores, adicionando*

assim sua contribuição ao ato criativo (DUCHAMP, 1957 apud GROSSMANN, 1996: 35). Esse decifrar e interpretar ocorre através dos sentidos, da *dimensionalização [...] do mundo experienciado (o entendimento e tratamento do espaço-tempo)* (GROSSMANN, 1996: 35), a partir da experiência de encontro.

Dessa maneira, o acontecimento seria a instauração de relações não fixas entre diversos elementos: os corpos (artista e copartícipes), o espaço, o tempo e a situação. Denomino a percepção desse contexto de relações como *acontecimento*, um momento em que essas posições perdem seus lugares originais e a situação libera uma brecha de integração para composições que tornam possíveis as experiências individuais e coletivas, aproximando a arte da existência.

Ao longo da história, a linguagem assume papel principal no processo de significação do mundo. É ela que dá sentido ao que nos acontece e nomeia aquilo que vemos, organizando o mundo em uma direção. Na cultura ocidental o conhecimento foi cada vez mais se aproximando das palavras e distanciando-se da existência, assumindo um caráter de representação. Jorge Larrosa Bondía, em “Notas Sobre a experiência e o Saber da Experiência” (2002), afirma sobre sermos uma *sociedade do conhecimento* de tal modo que, após lermos algo ou adquirirmos um conteúdo por meio de uma informação ou teoria, nos advém a satisfação por ampliarmos nosso universo de conhecimento. Na verdade passamos a conhecer algo não pelo contato direto, mas a partir de algum relato feito sobre ele: *Como se o conhecimento se desse sob a forma de informação, e como se aprender não fosse outra coisa que não adquirir e processar informação* (BONDÍA, 2002: 22). Esse modo ocidental é absolutamente oposto ao modo como outras culturas se relacionam com o saber, a exemplo da cultura ameríndia, em que se costuma enviar todo jovem da tribo a ficar dias na floresta para “provar” esse encontro com a natureza e dele apreender e amadurecer.

Se a informação, por um lado, nos traz consciência da existência, por outro é também ela que distancia o sujeito da existência, tal como a tela, no caso da pintura. Um sujeito bem informado passa a ter muitas opiniões, o que o inibe em relação à possibilidade de vivências despreziosas e experimentais. Experimentar seria “provar” aquilo que está no exterior, ou seja: que é estrangeiro, estranho, desconhecido. Essa falta de prática, em alguma medida, separa o sujeito da existência, tornando a vida cotidiana cada vez mais carente de experiências. Bondía também sugere que a falta de tempo na sociedade contemporânea diminui a frequência da experiência. Constantemente somos afetados por inúmeros estímulos rápidos e fugazes que nos levam a uma obsessão constante pelo novo, assim o que nos

acontece acaba por não deixar rastros perceptivos e sensórios, pois é imediatamente trocado por outro evento igualmente efêmero.

O tempo da demora daquilo que nos passa influi na possibilidade de a experiência acontecer: é necessário tempo para que o que nos acontece atravesse as inúmeras camadas da percepção, inclusive subjetivas, transformando algo no indivíduo e produzindo novos e singulares afetos. Esse caminho talvez seja o da construção do significado, que posteriormente se tornará informação. A experiência evoca um lugar de passagem ao invés de fixação, de transitoriedade ao invés de definitivo, de fragmentação ao invés de absoluto. Aquele que experimenta é atravessado e passa pelo acontecimento. Seria, então, o acontecimento o momento em que a experiência acontece e oferece uma nova perspectiva do tempo e do espaço e, em definitivo, outra perspectiva da vivência e da existência?

Aquilo a que aqui chamamos de *acontecimento* não gera ao sujeito ferramentas normativas, mas sim a possibilidade de que algo lhe aconteça através de uma pausa no cotidiano cansativo:

[...] um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo [...] (Idem, 2002: 24).

Logo, provavelmente um saber que emerge do fazer seja antagonicamente diferente de um saber adquirido por uma via teórica ou, no mínimo, seu complementar imprescindível. Neste caso, o conhecer é o oposto do conhecimento pela informação, pois é a vivência e a elaboração da experiência, sendo por isso um saber relacionado ao indivíduo, subjetivo e relativo: *[...] duas pessoas, ainda que enfrentem o mesmo acontecimento, não fazem a mesma experiência* (Ibidem, 2002: 27). Bondía afirma que, embora o acontecimento possa ser comum, a experiência é singular e, portanto, um saber intrínseco e próximo ao sujeito. O saber da experiência é aquele que vai experimentando, provando, enquanto é atravessado pelo acontecimento, e o corpo todo é mediador entre o mundo interno e externo, subjetivo e objetivo, singular e plural.

Corpo-mídia_relacão entre dentro e fora

Tendo em vista o corpo e sua relação *dentro-fora* como o lugar onde a experiência acontece, interessa-nos aqui aprofundar a questão do corpo no acontecimento como mediador de si e do mundo, a partir de suas percepções, saberes e imagens, em ato de comunicação: *o corpo do artista pode ser pensado como mídia? O corpo é o que sou, ou posso me distanciar dele e percebê-lo como meio? Qual a relação mediada pelo corpo do artista? Como o corpo de um bailarino ou performer, nas suas perspectivas carnavais e imaginativas, agencia o entre si com esse outro espectador e o entorno?*

Tomando o corpo como princípio da vida enquanto prática, partilha e interpretação de experiências, é possível considerá-lo um media do encontro entre o eu com o outro, e com o mundo: o conhecer e o discernir através da carne, do tato e da experimentação. O sensorio, através do corpo, é condição primária para se chegar à significação pela palavra – um saber de si e do mundo pelos sentidos.

Partirei da iniciativa de aproximar a teoria de Richard Kearney (*The Wager of Carnal Hermeneutics*, 2015) à teoria do *corpomídia* (*O Corpo*, 2005), desenvolvida por Christine Greiner, em colaboração com Helena Katz, e à tese de *medialidade*, concebida por Jacques Rancière (“O que o ‘medium’ pode querer dizer: o exemplo da fotografia”, 2008), a fim de encontrar elementos nos discursos que possam aprofundar a questão do corpo como mediador de si e do mundo, a partir de suas percepções, saberes e imagens, em ato de comunicação. À luz de uma relação entre suas implicações com a técnica, suas especificidades, enquanto possível meio e seus territórios sensitivos, abordaremos o corpo e o acontecimento na arte performativa considerando o corpo elemento principal da comunicação, bem como seus processos de agenciamento e fusão com o ambiente.

Corpo, Carne e Sentidos

Considerando a concepção de Kearney, de que a carne é um meio para discernir e o tato um meio para um saber de si e do outro, compreendemos que através do corpo vivenciamos diferentes experiências, assim percebemos o mundo desde os primórdios da vida, quando ainda bebês. Os sentidos de significado só poderiam dar o salto para linguagem a partir da experiência deste sentido sensível primeiro, que vivemos constantemente no nosso

cotidiano, no encontro com nós mesmos, com os outros, com o mundo. É desse tato com a vida, dessa experiência vivencial, que se torna possível interpretá-la e finalmente narrá-la abstratamente.

A semiótica e o corpo, embora agora pareçam um tanto distantes, já dantes estiveram bastante próximos. Para lembrar essa união será preciso compreender que [...] *estamos constantemente lendo a carne, interpretando as sensações e orientações do corpo, mesmo quando simbolizamos ou sonhamos* (KEARNEY, 2015: 17, tradução da autora).¹ Assumir o corpo como texto e o texto como corpo é considerar suas camadas de sentido: de sensação, de orientação e direção e de significado. Esse caminho foi percorrido pela fenomenologia de Husserl e, sobretudo, Merleau-Ponty, autores que consideravam os sentidos da significação associados aos sentidos da carne. Para perceber melhor essa integração que dá sentido aos sentidos, acederemos a alguns contextos propostos por Kearney.

Primeiramente, somos corpo e o corpo antecede a palavra, ou ainda, seja o corpo que gesta a palavra. O tato aqui será considerado o sentido primeiro, pelo qual um corpo sabe-se em relação a um outro. É através do tato e do toque – considerando como tal também o paladar – que um bebê inicia o seu processo de discernimento e interpretação dos afetos entre ele e a mãe. Embora seja o toque o sentido mais básico, é também para Kearney o mais difícil de descrever, pois expressa a *sensibilidade geral da carne*, aprofundando e ampliando a nossa sensibilidade em relação ao outro, ao mundo, àquilo que difere de si mesmo.

Kearney refere que o termo *sapientia* – que quer dizer sabedoria – tem origem no termo *sapere* – que significa provar. Assim, podemos entender que a ideia de saber está associada a uma experiência de experimentar algo. Levando em conta esse caminho do tato/paladar até o pensar, o autor coloca a hermenêutica como sendo um percurso justamente em via de mão dupla, dos pés à cabeça, e da cabeça aos pés. Tal percurso se inicia no sensorio da carne até o significar do pensar através da semiótica e da linguística e retorna à carne, na medida em que o corpo continuamente está a provar e experimentar. É preciso reforçar que, sem provar, sem experiência em corpo, não seria possível avançar para outros sentidos.

Qualquer que seja a nossa experiência corporal, o tato estará sempre lá, sendo uma porta para todos os outros sentidos que virão a seguir. O toque poderia ser considerado então mediador: *A tatilidade é um meio de transição e transmissão. Está sempre ‘ligado’* (Idem: 20, tradução da autora).² O autor associa o tato ao deus grego Hermes – mensageiro da divindade,

¹ [...] we are constantly *reading* flesh, *interpreting* senses, and *orienting* bodies in passion and place even as we symbolize and dream (KEARNEY, 2015: 17).

² Tactility is a medium of transition and transmission. It is always “on” (Idem: 20).

do oculto, do mundo desconhecido –, a quem se refere como padroeiro da *hermenêutica carnal* na medida em que é o toque, mensageiro de algo que está para além de nós, que nos é distante, aproximando-nos desse algo e nos possibilitando conhecê-lo e interpretá-lo. Esse sentido do tato resguarda então, embora muitas vezes de forma enigmática, uma inteligência sensível que nos possibilita conhecer a nós próprios através do contato com o outro e que, em definitivo, parece ampliar a nossa sensibilidade, permitindo-nos um “bom tato” para lidarmos com a vida. Se a carne, através do tato, é meio de interpretação para acedermos a outros sentidos – de orientação e significado –, é através dela que podemos “ler” o outro em relação a nós próprios, sendo, portanto, quem media a alteridade.

Tocar nunca acaba com o intervalo entre nós, mas transforma o intervalo em uma aproximação. O toque, com sua variação, gosto, não registra simplesmente propriedades sensórias: ele apreende e imediatamente sente seu carácter nocivo ou útil, a sua relevância para a preservação do nosso ser. Se não sabemos o que é uma coisa, nosso primeiro impulso é tocá-lo (Ibidem: 21, tradução da autora).³

Esta citação reafirma o tato como mediador de uma informação verdadeira em relação ao encontro com o outro, com o estranho. Ele funciona como um termômetro para discernir hospitalidade e hostilidade. O tato, como sentido primordial para poder encontrar o outro, nos leva a uma outra questão posta pelo autor, a vulnerabilidade da carne: *A carne é de coração aberto; onde experimentamos a nossa maior vulnerabilidade* (KEARNEY, 2015: 21, tradução da autora).⁴ Essa vulnerabilidade é o que nos permite sentir com o outro profundamente e tornarmo-nos sensíveis às diferenças. Nesse processo pode acontecer o encontro e ir-se em direção ao outro, sem temer a diferença e sendo sensível a ela, posto que *Não há auto-afeição sem hetero-afetividade* (Idem: 27, tradução da autora).⁵ O tato tem uma condição nunca passiva, mas sempre dupla e ativa: podemos ver e não sermos vistos, escutarmos e não sermos ouvidos, cheirarmos e não sermos cheirados, mas não podemos tocar e não sermos tocados ao mesmo tempo. Semelhante proposição lembra o conceito de *metaxu*, conforme entendido por Kearney:

³ Touching never does away with the interval between us, but turns the interval into an approach. Touch, like its variation, taste, doesn't simply record sensible properties: it grasps and immediately feels their noxious or useful character, their relevance to the preservation of our being. If we don't know what a thing is, our first impulse is to touch it (Ibidem: 21).

⁴ Flesh is open-hearted; it is where we experience our greatest vulnerability (KEARNEY, 2015: 21).

⁵ There is no auto-affection without hetero-affection (Idem: 27).

Metaxu, em suma, é o espaçamento do intervalo que produz a comunidade através da diferenciação do meio. Ele une e separa de uma só vez (Ibidem: 26, tradução da autora).⁶

O autor sintetiza o termo *metaxu* proposto por Aristóteles (*De Anima*, 350 a.c.) ao referir-se à mediação que todos os sentidos possuem, sendo, no caso do tato, a carne. Sob o pensamento de Husserl, segundo Kearney, essa mediação feita pela carne [...] *é uma dupla via de transmissão entre exterior e interior, é o lugar onde posso desfrutar da experiência primordial com o outro. Minha percepção do outro acompanha a percepção de mim mesmo (KEARNEY, 2015: 27, tradução da autora).*⁷

Kearney pontua que o corpo, na perspectiva de Husserl, pode ser visto como [...] *objeto externo determinado por causas mecânicas – mas só verdadeiramente se torna um corpo vivo e encarnado (Lieb), ‘incorporando sensações táteis’, isto é, tocando e sendo tocado (Idem: 28, tradução da autora).*⁸ É desse *gesto incorporado* na relação com os outros que nasce a função significante, ainda anterior à linguagem. Antes da fala, as relações corporais são significativas, podendo ser esse processo de significação pelo corpo uma protolíngua.

Por fim, a partir do percurso proposto por Kearney, desde um olhar fenomenológico e hermenêutico, o autor aponta para um lugar do corpo, na comunicação e no encontro com o outro, onde não existe separação entre razão e sensibilidade: a carne meio é intérprete de diferentes camadas de sentidos, e o sensório e a semiologia caminham compaginados. Um fluxo em movimento de subida e de descida, da carne ao pensamento, de dentro para fora, é o que define uma ética entre nós e o mundo. A comunicação vista como desejo de conhecer a si mesmo através do outro parece ter algo a ver com esse trânsito entre aquilo que conheço (eu) e o estranho (outro). Esse trânsito entre o conhecido e o desconhecido origina uma espécie de “gagueira” entre ambos, que não tem a ver com um ou outro, mas sim representa uma terceira coisa: uma espécie de “nova língua” que se cria em encontro vivo.

⁶ *Metaxu*, in sum, is the spacing of the interval which produces community through the differentiation of the milieu. It both unites and separates at once (Ibidem: 26).

⁷ [...] flesh is this two-way transmission between inner and outer, it is the place where I enjoy my most primordial experience of the other. My perception of others accompanies my perception of self (KEARNEY, 2015: 27).

⁸ [...] external object (*Körper*) determined by mechanical causes-but it only truly becomes a living incarnate Body (*Leib*), by “incorporating tactile sensations”, that is, by touching and being touched (Idem: 28).

Corpo, o meio em si

A teoria da *medialidade* proposta por Rancière (2008) reitera a ideia do corpo como médium e, ao mesmo tempo, como o meio em si. Com o desenvolvimento da tecnologia, ocorre o início de uma discussão em torno da arte, da estética e da técnica que leva ao caminho de uma tecnologia dos media, a media-arte. Segundo Lyotard (1988; 1991), parece tênue a fronteira que difere o território da arte do da tecnologia, tendo em vista a aproximação dos discursos e dos novos experimentos no campo da arte que utilizam dos avanços tecnológicos. A arte como mediação da experiência estética – experiência sensível e *supra-lógica* – se vê ameaçada pela proximidade e diferença com a comunicação e por suas implicações com a tecnologia, a qual está suportada por conceitos matemáticos e exatos, técnicos em definitivo.

Rancière toma para si a tarefa de tentar sanar a tensão de ruptura entre a Arte e o Digital, a partir da articulação de elementos fundamentais do regime estético e do modernismo. No texto “O que o ‘medium’ pode querer dizer: o exemplo da fotografia” (2008), o autor busca elaborar uma tese dos media que seja uma solução para o problema da arte e da tecnologia insurgente desde a redefinição da Arte Estética no modernismo. Essa tentativa de voltar a integrar a Arte e a Técnica, inevitavelmente leva-o ao que seria o objeto emergente desses acontecimentos paralelos – o desenvolvimento tecnológico e a revisão da arte a partir dos seus meios – nomeadamente os media artes.

Para compreender o conceito de médium na arte, Rancière conjuga alternadamente noções que aparentemente se contradizem. Acentua que o médium é ao mesmo tempo um meio para um fim – como um instrumento que veicula uma transmissão de um lugar para outro – e um fim em si mesmo – não como instrumento para outra coisa, mas sim como um princípio em si a partir da sua especificidade. Essa primeira colocação o levará a aceder ao tripé benjaminiano da arte, técnica e estética para chegar a uma primeira síntese do conceito de arte na tese dos médium:

[...] arte só é arte quando é apenas arte; arte só é arte quando não é apenas arte; Podemos sintetizar estas duas proposições contraditórias da seguinte maneira: arte só é arte na medida em que o que é arte simultaneamente não seja arte (RANCIÈRE, 2008: 33).

Rancière refere-se à ideia de que o médium é um meio para além do seu fim, sendo a mediação o próprio meio de certa especificidade, meio como substância própria. É dessa

tensão que o autor considera o nascimento de um *novo mundo sensível*, uma experiência de arte que surge deste *novo mundo técnico*.⁹

O autor usa a fotografia e o aparelho fotográfico como exemplo de um media que reflete as contradições citadas anteriormente: um aparelho que se presta à arte, que veicula a mimética desejada pela arte, liberando-a assim da função da representação. Um meio em si, o aparelho, se utiliza de um meio sensível específico, no caso a luz, para fazer aparecer imagem. Essa nova sensibilidade é também percebida por quem observa essa fotografia. São a eletricidade e a luz, especificidades da produção do meio, que inauguram a possibilidade de nova experiência do sensível.

Na busca por uma unidade entre as especificidades do meio como aparelho e desse novo território sensível, Rancière desenvolve a tese da *medialidade*,¹⁰ que seria uma relação entre o medium, a arte e o sensível. A ideia de *medialidade* insere uma articulação entre técnica, conceito e sensibilidade, permitindo não apenas uma reaproximação entre a técnica e a arte, mas, mais do que isso, uma nova compreensão da arte e da própria técnica, a partir de uma identidade entre materialidade e sensibilidade.

Essa síntese nos permite pensar que um meio sempre irá apontar uma articulação entre a sua matéria e o seu contexto sensível, uma vez que é ao mesmo tempo meio para uma outra coisa e meio de si mesmo. É importante ressaltar que essa abordagem refere-se ao âmbito da arte contemporânea em que um conceito de arte sempre será levado em conta pelo meio, seja ele qual for. É a partir dessa reflexão que abordaremos o corpo como media, um meio a serviço de outra coisa e, ao mesmo tempo, como meio de si mesmo. Essa mediação de si e de um outro pode ser entendida como a fundação do processo de comunicação no *acontecimento* artístico nas artes performativas.

Nos trabalhos realizados como artista do corpo, que são objeto desta dissertação, busca-se o entendimento de que o movimento corporal (tátil) é o fundamento da comunicação, além de investigar as pontes entre essa fisicalidade e as metáforas do pensamento como possíveis figuras de linguagem – sua matéria – no momento do acontecimento da obra, no encontro do corpo do artista com o corpo do espectador-participador e o espaço. Como esse *corpomídia* do artista – para usar um termo de Christine Greiner – media o encontro de si com esse outro? Descobrimo-nos e desvelando-nos, dando a ver a si mesmo e, ao mesmo tempo, descobrimo-nos, conhecendo, interpretando o outro? Como

⁹ ‘*Novo mundo sensível*’ e ‘*novo mundo técnico*’ são termos usados pelo autor em relação ao dispositivo fotográfico.

¹⁰ A tese da *medialidade* é uma relação entre a especificidade do dispositivo, um conceito de arte e uma sensibilidade (RANCIÈRE, 2008: 34).

esse corpo espectador-participador, estrangeiro à obra, compõe o todo do acontecimento? Entendo a obra como um momento de encontro, onde nos (re)conhecemos uns aos outros a partir da situação proposta pelo trabalho. Considerando que a comunicação das artes performativas se dá através do corpo, de suas sensações, direções, metáforas e pensamentos, organizados em certa dramaturgia, irei recorrer a algumas reflexões acerca do corpo, para dar suporte a essas hipóteses.

01. A teoria do *corpomídia*, proposta por Christine Greiner e Helena Katz, nega a ideia de o corpo ser um processador de informações, pelo qual estas são “digeridas” e devolvidas ao mundo. A ideia do corpo como meio é compreendida pelas autoras como um meio sensível àquilo que media, sendo transformado internamente por essa afetação externa (informação), a qual se torna também meio, ou seja, torna-se corpo. Esse processo não é linear e nem estanque, tudo está em movimento, é acontecimento. Semelhante abordagem leva em conta a comunicação como tema central, tendo no gesto e na ação suas forças geradoras.

02. O pensamento não é algo que está fora do corpo, mas sim corpo em movimento. Para além do que descobriu a neurociência e a biologia a respeito de que a cognição origina-se na motricidade, Greiner, em *O Corpo-pistas para estudos indisciplinares* (2006), aponta que o corpo, na relação com o ambiente, interpreta através de uma habilidade sensitiva móvel tudo aquilo que lhe atravessa e, desse contato – *com tato* – com o ambiente, se dá o pensamento. Esta teoria leva em consideração as especificidades biológicas do corpo como meio, associadas a especificidades sociais e culturais, não pressupondo a sua interdisciplinaridade, mas sim a indisciplinabilidade como característica fundamental. Ser não específico (multiespecificidade) é a especificidade do corpo.

É aqui que podemos aproximar essa abordagem de Greiner à de Kearney citada anteriormente, que aponta o corpo como meio para saber de si e a multiplicidade que opera um corpo em contato com algo diferente de si mesmo, para saber do mundo. Greiner considera o pensamento de William Clancey, para o qual a percepção é uma ação que organiza, em momento presente, as afetações que atravessam o corpo e a organização delas, o que se torna informação. Neste caso, informação seria, portanto, aquilo que afeta o corpo e que é interpretado e organizado por ele em rede de relações. *Ou seja, a informação não é uma coisa, mas uma relação, um modo de organização* (GREINER, 2005: 114). Essa informação não é uma decodificação direta do ambiente, mas sim processos transitórios de percepção (sensitivos e cognitivos) que são atualizados em estados de corpo, fundamentais para garantir a nossa sobrevivência. Tudo isso acontece a partir do movimento e está em contínuo ajuste entre estabilidade e instabilidade.

Sob essa perspectiva, o corpo para Greiner é uma *plataforma semântica* onde, desde uma conexão em movimento *cinésio-tátil* com o ambiente, a semiologia se torna possível. Segundo a autora, para a filósofa Maxime Sheets-Johnstone, é a partir do movimento corporal que a iconicidade e a semanticidade emergem em função dos processos e eventos que se vivencia fisicamente. Assim como para Kearney, a significação e a conceituação do pensamento racional emergem da experiência corpórea, da carne, do tato com o mundo.

Portanto, a comunicação ocorre dessa interação não linear do corpo com o ambiente, através da qual a interpretação e representação se dão em forma de corpo e, em continuidade, em forma de ícone, mais ou menos definido. É no corpo que se estabilizam as imagens visuais e mentais, que serão expressas em estado, ação, movimento e gesto ou palavra.

Não se trata de uma série estática de representações e, nesse sentido, a comunicação não pode ser restrita a significados. Afinal, nem tudo o que se comunica opera em torno das mensagens já codificadas. Há taxas diferentes de coerência, incluindo, por exemplo, a comunicação de estados e nexos de sentido que modificam o corpo. Esses processos têm lugar no tempo real de mudanças que ainda estão por vir, no ambiente, no sistema sensorio motor e nervoso. Quem dá início ao processo é o sentido do movimento. É o movimento que faz do corpo um corpomídia (Idem: 133).

Técnicas de movimento são uma tentativa de criar possibilidades específicas para este corpo mover-se, mas não retiram a sua indisciplina e sua condição “indomesticável”. Podemos considerar esse contexto mesmo em casos extremos, quando o corpo é condicionado a uma estruturação rígida e pouco ou quase nada orgânica, como o fez a era industrial e o trabalho mecanizado, ou o balé clássico, para citar alguns exemplos. Aquilo que o corpo media entre si mesmo e o ambiente acontece em fluxo constante, e essa mediação de fora para dentro e de dentro para fora se dá a cada tempo presente, sendo diferente a cada instante e por isso “indisciplinada”. Segundo Greiner, essas informações do presente, através da percepção, são cruzadas com as memórias e as experiências vivenciadas na direção de uma coerência mental que se organiza em forma de corpo. Ou seja, um *corpomídia* como um complexo em rede associativa e micropercepções, resguardando infinitas camadas complementares à forma que podemos acessar com os olhos e com a visão.

As nossas experiências são frutos de nosso corpo (aparato motor e perceptual, capacidades mentais, fluxo emocional, etc.), de nossas interações com o ambiente através das ações de se mover, manipular objetos, comer e de nossas interações com outras pessoas da nossa cultura (em termos sociais, políticos, econômicos e religiosos) e fora dela (Ibidem: 132).

Esta citação fornece pistas para entendermos que a comunicação não é apenas da ordem dos significados, mas sim de coerências diversas, fruto das nossas distintas experiências e camadas de percepção. A semântica e os ícones perpassam esse processo e transformam qualquer que seja a informação em pensamento-corpo. Desde um entendimento semiótico da perspectiva pierciana, o símbolo, o signo e o ícone atravessam todos os processos de representação e são estruturais para a comunicação acontecer. Greiner aposta na atividade corporal como meio de representação, através de *símbolos cinético táteis*¹¹ que precedem a fala e apontam para outras formas de comunicação não necessariamente cognitivas.

Dito isso, pode-se voltar ao conceito de *medialidade* elaborado por Rancière na busca por confrontá-lo à perspectiva do corpo medium. Um corpo em comunicação, através da fala, do movimento ou da presença, articula uma relação entre suas técnicas motrizes e cognição, uma ideia sobre o pensamento que media – que, como foi mencionado, se atualiza a cada momento no presente e é, portanto, transitório – e um mundo sensível que é criado na sua troca com o outro e com o ambiente. Se o mundo sensível que se cria advém desta troca com o ambiente em atravessamento contínuo da membrana entre o dentro e o fora, talvez seja possível perceber o ambiente também como meio e o corpo como aquilo que é mediado pelo ambiente. Ou seja, o *corpo sendo* em situação de agenciamento e experiência.

Plataforma _acontecimento-instauração

Ao considerarmos a ideia *acontecimento-instauração* como a plataforma onde a experiência se intensifica, tomaremos como fundamento, principalmente, o conceito de *instauração* tal como proposto por Tunga, e adotado por Lisette Lagnado em “A Instauração: um conceito entre a instalação e a performance” (2002), além do texto “Notas sobre a experiência e o saber da experiência” (2002) de Jorge Larossa Bondía.

Acontecimento na arte não é propriamente um conceito novo, tendo sido de certo modo já bastante discutido, de forma que não se pretende aqui dar conta de todas as problemáticas desta relação. Recorrer à ideia de acontecimento ressaltada, por exemplo, pelo “happening” dos anos 1960, poderia situar as similaridades e as diferenças entre a ideia de *acontecimento* que se quer circunscrever e aquela que foi, na década de 1960, uma novidade

¹¹ A autora usa esse termo para falar da percepção do corpo a partir dos estudos semióticos de Maxime Sheets-Johnstone (GREINER: 2005: 34).

importante no circuito de arte. O conceito de “happening” foi formalizado por Allan Kaprow (1927-2006) no fim dos anos 1950 para denominar um tipo de evento que, diferentemente da performance, apresentava uma estrutura flexível, sem começo nem fim, com elementos que buscavam aproximar o espectador, fazendo-o participante da cena, a qual era ritmada pelo acaso e pela espontaneidade. Iremos apenas introduzir as questões sob uma perspectiva limitada ao contexto envolvido neste trabalho, que é elucidar em termos discursivos os fundamentos ou as forças motrizes de práticas e proposições poéticas e de fruição aos quais alguns trabalhos de arte performativa recorrem.

Entender a fruição de algumas obras da arte da performance e da dança sob a ideia de *acontecimento artístico* é assunto ao qual venho me dedicando nos últimos anos a partir da minha prática artística. Tal fruição não está pautada sob a perspectiva de o encontro entre o artista, a obra e o observador/participador ser o espaço onde se procura representar, compreender ou ordenar o mundo em um conhecimento genérico e consensual, mas sim na ideia de que a fruição se dá em um encontro aberto às experiências individuais que possibilitem gerar um saber existencial plural. Pode-se dizer que essa qualidade de *arte-acontecimento* é uma experiência de encontro entre todos os participantes através da instabilidade, que se faz conforme acontece. O *acontecimento* se faz quando há um certo alinhamento dessas diferenças e instabilidades, quase como uma harmonização, que pode ou não acontecer, dependendo de todas as partes envolvidas.

O conceito de *instauração* proposto por Lisette Lagnado pode auxiliar-nos como um caminho para se compreender esse *acontecimento* como

um gesto que se instaura: instauração não é uma figura de linguagem ‘estável’. Os movimentos que a constituem, embora constantes, apresentam uma unidade fragmentada. Seu valor de uso não constitui, de modo algum, uma categoria estética. [...] É um processo que propõe liberar as imagens de uma exaustão simbólica (LAGNADO, 2002: 371).

A autora ressalta a ideia de movimento, passagem e transitoriedade contidas no *acontecimento*, cuja fruição tem menos a ver com se fixar nos contextos oferecidos pela obra artística e sim com atravessá-los.

Priorizar a obra de arte menos como um sistema de significação e mais como um sistema aberto de experiências oferece uma fruição menos contemplativa e mais experiencial. Nesse sentido, abandona-se a hierarquia entre artista, obra e observador/participador, que ocorre sob uma ótica modernista da tríade ideia-objeto-interpretação, e propõe-se uma criação coletiva sob uma prática de agenciamento de inter-relações experienciais, que borram as

fronteiras das definições modernistas e pós-modernistas de uma obra artística e desafia as categorias tradicionais em relação à sua comunicação.

A ideia de *arte-acontecimento* aprofunda as questões levantadas acima ao ressaltar a potência de uma arte que, para além de suas eventuais funções estéticas convencionadas, dá lugar à vulnerabilidade, a narrativas não lineares, a experiências da diferença, a saberes indeterminados, estranhos, errantes, existenciais. Uma arte que esteja mais interessada em estar aberta ao desconhecido, em intensificar a experiência e seus afetos, a dar passagem à existência.

Um trabalho artístico, que eleva o acontecimento a uma política do convívio em experiência estética, é aquele que sustenta a sua existência a partir da relação com o público. Estaria menos preocupado com um resultado final e mais em manter-se aberto ao encontro com esse outro, o qual poderá revelá-lo ao mundo. O acontecimento se passa *entre* um corpo e o outro, o corpo e o espaço, o eu e o mundo. Esse *entre* é uma brecha, um espaço vazio, que não é uma coisa nem outra, mas onde se pode ser um devir entre coisas, algo inesperado, inusitado, desconhecido, estranho, e que carrega em certa medida um aspecto neutro.

Não à toa, usa-se a expressão “foi um acontecimento” para quando não se sabe descrever em palavras, nomear ou definir o que aconteceu. Nesse sentido, existe uma imaterialidade no acontecimento, algo que não se define e não se categoriza, sendo não apenas difícil contorná-lo segundo as narrativas normatizadas, como oferecer dele uma descrição inequívoca, conformá-lo aos limites da representação e da palavra. Por outro lado, a sua presença acontece através da carnalidade da percepção, do sensório e é sentida e percebida pelo corpo. Mas a sua matéria é a experiência, o processo de passagem, o transitório, a travessia inteira e não apenas o começo nem o fim. Não é um nem o outro, é *entre* um e outro.

Bondía afirma sobre o sujeito apaixonado ter a capacidade de aceitar aquilo que está fora de si mesmo, e se ver cativado por algo outro: *A paixão funda sobretudo uma liberdade dependente, determinada, vinculada, obrigada, inclusa, fundada não nela mesma mas na aceitação primeira de algo que está fora de mim, de algo que não sou eu e que por isso, justamente é capaz de me apaixonar* (BONDÍA, 2002: 26). O que faz o sujeito se apaixonar é essa experiência da alteridade quando, no deslocamento de si até o outro, se instaura um *acontecimento entre*. Assumindo, portanto, que o acontecimento é comum e se passa *entre* eu e o outro e, sendo a experiência deste acontecimento singular, a experiência do outro, do diferente, do desconhecido, nos colocamos à beira do nosso próprio desaparecimento, nos

lançando a uma pluralidade de sentidos e, assim, nos aproximando da nossa existência, da vida, em todo o seu desafio à representação.

Para Lagnado, a *instauração* é um conceito que possibilita equalizar as diferenças entre performance e instalação, além de sugerir um lugar da arte que entende a obra como um acontecimento que *instaura uma relação de fusão entre o sujeito e o objeto*. Na performance o foco do acontecimento ainda está predominantemente embasado sobre o corpo do artista, sobre o eu. A instalação supõe sua existência a partir do objeto, do espaço e das relações entre ambos. No caso da instauração, a base do acontecimento se dá na fusão entre sujeito e objeto, num lugar comunicacional. Neste caso, o foco é compartilhado pelo artista/objeto para com os outros corpos, e o relevo da obra é o que se passa entre corpos:

a instauração apresenta um mundo, não o representa, não o glamuriza, não o pastichiza. Nesse sentido, é fundamental que as pessoas escolhidas sejam naturalmente extraídas do cotidiano (de preferência “amadores”) para mergulhar no aqui-agora da energia xamânica da criação (LAGNADO, 2001: 374).

Acontecimento então poderia ser a instauração de um momento comungatório entre artistas e espectadores – extraídos do cotidiano, experimentadores da experiência do aqui e agora da obra. Lagnado utiliza a expressão *agenciamento é fusão* para ilustrar tal ação de mediar pessoas com interesses comuns. Agenciamento e fusão são palavras que supõem movimento, passagem, transitoriedade entre um e um outro. Uma arte *acontecimento-instauração* seria então uma mudança radical na percepção dessa relação entre sujeito e objeto, borrando qualquer hierarquia relacional entre ambos e, através da experiência de estar com, aproximá-los da existência: *esse parentesco manifesto em suas figuras me parece ser este lugar precioso onde o ser humano seria trazido àquilo que ele possui de mais irredutível: sua solidão de ser exatamente equivalente a qualquer outro* (GIACOMETTI, [S.d.] apud LAGNADO, 2001: 375).

A instabilidade _ arte participativa e autoria compartilhada

Neste capítulo, considera-se a arte participativa e a coautoria do espectador como modos onde a instabilidade do objeto pode operar. A fim de aproximar o objeto artístico da

vida e torná-lo mais experiencial do que espetacular, borrar as fronteiras entre cotidiano e extracotidiano, dança e performance, público e privado, dentro e fora, profissional e amador, tornou-se procedimento constituinte de algumas das produções artísticas referenciadas no presente trabalho. A coexistência desses opostos em um mesmo campo experiencial agrega uma tensão relacional e acentua instabilidade e ambiguidade à obra, sendo talvez elementos de base para uma autoria compartilhada.

Como já dito anteriormente, os movimentos da década de 1960 ocorridos no Brasil, Estados Unidos e França, onde muitos artistas passaram a engajar o observador na criação e manutenção da obra, tornando-o *participador*¹² e peça essencial do acontecimento artístico, instigaram muitos teóricos a dedicarem-se a entender as dimensões relacionais e sociais da arte. Refletir e escrever sobre arte participativa hoje é, de certa maneira, “chover no molhado”, muito embora ainda haja muitas reflexões possíveis sobre esses temas no campo da arte contemporânea. Particularmente, iremos realizar uma abordagem reduzida sobre o assunto, através de referências situadas por Claire Bishop em *Participation* (2002), recorrendo a alguns desses conceitos para contextualizar o leitor.

Bertold Brecht, já na década de 1930, buscava criar uma plateia menos passiva e instigava uma tomada de posição do público. No seu teatro, com suas interrupções e justaposições, colocava-se a audiência numa quebra de identificação com o ator e em uma distância crítica, distância esta que levaria o espectador a uma posição consciente – o que em si já seria uma ação e quebra da passividade. O *Teatro da Crueldade*, de Artaud, visava diminuir a distância entre ator e espectador, não pela consciência – como no caso brechtiniano, mas sim pelo envolvimento físico, considerado naquele momento fundamental para uma mudança social. Em 1936, Benjamin, ao discorrer sobre obras artísticas políticas, estava interessado no lugar que o trabalho ocupava na produção de relações sociais de seu tempo. Mais tarde, em uma tentativa de eliminar a separação entre artista e espectador, produção e recepção, arte e vida, as práticas artísticas dos anos 1960 apropriaram-se de formas sociais como meio para aproximar a arte do dia a dia e incluir o observador como agente constituinte da obra. Essa dimensão coletiva da experiência social, com ênfase na colaboração (relações), tornou-se matriz na produção da arte contemporânea.

Atualmente, a ideia de participação na arte não tem necessariamente um engajamento político-social. No entanto, ainda persiste aquele desejo inicial de criar um sujeito ativo, que possa apoderar-se e gerir sua autonomia mediante uma participação simbólica ou física, e, a

¹² Conceito criado por Hélio Oiticica para pensar o espectador como parte da obra a partir do trabalho *Parangolé* (1964).

partir dessa posição, atuar na ideia e prática de comunidade, o que acaba por ser extremamente político. Como pontua Claire Bishop, [...] *um dos principais impetus por trás da arte participativa é portanto a restauração do vínculo social através da elaboração coletiva de significados* (BISHOP, 2006: 12, tradução da autora).¹³ Logo, pensar em arte participativa nos remete a uma estética que deriva da própria participação, da relação que se tem da experiência da obra e do seu agenciamento individual ou coletivo.

Segundo Bishop, *ativação, autoria e comunidade*¹⁴ são os temas que motivam a arte participativa dos anos 1960 e são definitivos de uma estética de participação: a ativação acontece pelo agenciamento da experiência; a autoria é amplamente democratizada, à medida que o artista liberta o controle autoral, tendo o espectador como colaborador criativo na produção da obra; a comunidade é tema, uma vez que a obra aciona uma relação social, revelando as crises do coletivo e suas responsabilidades e escolhas através da prática da autonomia.

Claire Bishop relembra que Guy Debord, em *A sociedade do espetáculo* (1967), afirma que o espetáculo pode ser inibitório das atividades que constroem situações – as quais podem sugerir novas relações e realidades sociais, uma vez que a passividade e subjugação do espectador o arrastam para um pensamento que o impede de recriar a realidade. Segundo a autora, o espetáculo para Debord pode ser [...] *uma relação social mediada por imagens – é pacificador e divisor, unindo-nos apenas através da separação um do outro* (Idem: 12, tradução da autora).¹⁵

Desta maneira, a ideia de construir situações coletivas para serem experienciadas, mais do que um acontecimento espetacularizado, tem sido uma referência para muitos artistas que trabalham com performance e pessoas: obras artísticas que ativem situações participativas e pensamentos sobre essa experiência; um entendimento de arte que não se limite às representações e contornos estéticos, mas sim possa suscitar novas percepções ao observador/participador, a partir da vivência da própria obra. Assim, não parece fora de propósito sugerir que a arte participativa está mais interessada em processar a sua imaterialidade surgida no encontro com o outro, numa relação comunicacional, relação essa oriunda inevitavelmente da materialidade da própria obra.

¹³ One of the main impetuses behind participatory art has therefore been a restoration of the social bond through a collective elaboration of meaning (BISHOP, 2006: 12).

¹⁴ Temas definidos por Claire Bishop sobre os quais a arte participativa de 1960 se sustenta (Idem: 12).

¹⁵ [...] a social relationship between people mediated by images – Is pacifying and divisive, uniting us only through our separation from one another (Ibidem: 12).

Uma obra participativa propõe um problema de percepção que acontece no momento do encontro entre o observador e a obra. Esse encontro propõe uma qualidade de situação em cujo cerne aparece uma mudança radical na percepção sujeito-objeto: não há mais uma definição clara entre esses dois lugares compostos por sujeito (artista e público) e obra, uma vez que um é constituinte do outro e o espaço entre si mesmo e o outro diminui ou torna-se borrado. Observar e atuar deixam de ser antagônicos e passam a coexistir, como bem pontuou Arthur Omar: *A rigor não há nada para ver [...]. Não se trata de um investimento da visão. É mais uma questão rítmica vibracional. [...] Fazendo um só corpo com seu objeto. [...] Vamos aprender a olhar com os ombros, olhar pelas costas, a enxergar com o branco dos olhos* (OMAR, [S.d.] apud LAGNADO, 2001: 376). Ao que se pode acrescentar aprender a tocar com os olhos, para intensificar a perspectiva percepto-sensorial possivelmente envolvida numa obra participativa. Ora, se o ato de ver e ser visto inaugura a ideia de um gesto/presença integrado e fundido, baseado na percepção e vivência da obra, nesse caso participar é ver de outra maneira, desde dentro, cuja lente é a própria experiência. O espectador deixa de consumir as imagens oferecidas pela obra e passa a prová-las ao mesmo tempo que as cria e constrói, na medida em que se reconhece experimentador ativo e participativo.

Posto isso, o termo *espectador*, neste caso, parece ser insuficiente, uma vez que está associado à ideia de ser esse sujeito alguém que apenas assiste ou presencia um espetáculo como testemunha. Para Jacques Rancière, a essência do espetáculo é a exterioridade. Contemplar essa exterioridade é ver uma aparência separada da sua verdade, é aquilo que está distante do sujeito: *O que o homem contempla no espetáculo é a atividade que lhe foi subtraída. [...] Quanto mais o espectador contempla, menos ele é* (RANCIÈRE, 2012: 12). Considerar não apenas o olhar como um dispositivo de contemplação relacionado à passividade, mas, mais do que isso, considerá-lo também um ato perceptivo, o de ver – isso por si só já é uma tomada de posição, uma experiência, podendo nos dar pistas de como liberar a arte participativa de uma necessidade de que o espectador faça algo para participar e superar a enorme distância entre passividade e atividade.

Portanto, a ideia de participação distancia-se do desejo do artista de que o espectador veja uma determinada coisa e aja de determinada maneira, pois isso supõe a dicotomia de que a “visão” é do artista, mesmo que seja em dado momento compartilhada com esse outro, que é o espectador. Nesse caso, como diz Rancière (2012), o artista quer instruir o espectador, levando em conta os binômios sabedoria e ignorância. Por parte do artista, confiar na autonomia dos participantes e acolher a oportunidade de reagir – agir de novo frente à transitoriedade do que se apresenta – é fundamental para que exista um agenciamento e fusão

de forma transversal. É aqui que acontece a “construção de significado” como prática ativa de interação e libertação do espectador.

É essa variável participativa dos que integram o acontecimento que considero o eixo de instabilidade a partir do qual esse tipo de obra se sustenta, reatualizando, a cada novo *gesto que se instaura*, seus sentidos de direção e significado. Mesmo que exista um “roteiro” previsto, é uma espécie de *dramaturgia orgânica*, do tal corpo a corpo, o que dá vida ao trabalho e lhe confere um campo fértil. Para que esse caminho não seja estéril, é preciso que o artista esteja a reparar no sentido de atenção e de fazer uma reparagem¹⁶ a cada situação, gesto, movimento do coletivo envolvido, para sublinhar ou refazer escolhas durante o atravessamento do acontecimento. A participação em diversos graus de manifestação e a aceitação de tudo o que acontece impulsionam a obra ao mesmo tempo que demanda, do artista, flexibilidade em lidar com esse sistema aberto e instável durante o processo de comunicação no encontro com os participantes.

Praticar uma arte participativa e relacional, desde o seu processo de criação até a sua comunicação, coloca a artista, inúmeras vezes, às voltas com as seguintes questões: como turvar as fronteiras que separam espectador-artista na obra, onde o observador possa ser também copartícipe do acontecimento, sem que aconteça uma tirania por parte do artista, ainda que pouco explícita, que evoque do primeiro uma presença ativa e obrigatória? Como descondicionar a primazia da visualidade e ampliar e integrar essa perspectiva ocidental moderna aos outros sentidos para incorporar a experiência da obra? Seriam o olhar, a variação do ponto de vista, o compartilhamento do foco e o descondicionamento no modo de ver, dispositivos para evocar uma presença copartícipe do espectador? Hipóteses de respostas possíveis para estas questões serão trazidas em notas sobre trabalhos autorais, mais adiante.

Síntese #experiência

O agenciamento é o crescimento das dimensões numa multiplicidade que muda de natureza à medida que aumenta as suas conexões.

(GREINER, 2005: 118)

¹⁶ Palavra-conceito desenvolvida por Fernanda Eugênio no jogo *MO_AND, Modo Operativo And* (2002).

Seria leviano concluir um assunto que ainda está em estado introdutório e em fase de investigação. Desta maneira, pretendemos aqui fazer uma síntese provisória e parcial, tentando dar algum contorno às questões lançadas neste capítulo, deixando, assim, a discussão em aberto para a conclusão da dissertação, momento em que apontaremos caminhos futuros para esta pesquisa.

À luz das considerações apontadas anteriormente, que tomam o corpo como meio para encontrar o outro e a si mesmo, em relações de proximidade e distância, sensórias e sígnicas, retorno às questões primordiais deste capítulo. Todo corpo agencia essa prática de organização das afetações que do ambiente e contexto lhe atravessam. No entanto, no caso do artista, talvez por prática, esse corpo desenvolve uma habilidade em lidar mais rapidamente com as variações e acaba por criar informações com redes mais complexas de associação. No momento que o performer ou bailarino está em processo de comunicação, tendo em vista sua habilidade em gerar instabilidade, por já ter organizações prévias de informações – ou pela prática em “desordenar” ou reordenar de maneira inusitada as formas do mundo – seu corpo pode fazer aparecer, no trânsito entre corpo e ambiente, “metaestabilidades”, ou seja, estabilidades transitórias e mais complexas.

Tendo em vista que o encontro entre o corpo artista e o corpo espectador situa-se desde lugares distintos, cabe à artista, “anfitriã” do convite, o agenciamento das diferenças para que possa acontecer um encontro transversal. Esse agenciamento artístico deve levar em consideração uma ordem ampla de características, que vão desde as diferenças e singularidades dos corpos, o modelo de comunicação proposto, as relações instauradas nas situações, os acontecimentos esperados e inesperados, até as práticas objetivas e subjetivas. Levando em conta essas condições como constituintes do *acontecimento artístico*, o artista vai ao encontro deste espectador, a fim de que possa conhecê-lo e de deixar-se conhecer.

Conforme já exposto, para além das dimensões estéticas e conceituais da obra, o seu aspecto relacional é fundamental para que a sua dramaturgia seja experienciada em carne, em corpo. É de um encontro de corpo e pele porosos que se dá a comunicação deste gênero de obra performativa. O modo da apresentação de si, da sua figura, do seu corpo, antecede qualquer representação simbólica ou imagética que eventualmente o artista venha a criar. É a partir da vulnerabilidade da carne que o artista recebe a empatia do espectador e, tendo em vista a identificação desta porosidade e abertura, advinda de uma leitura de vibração em estado de corpo, sente-se integrante e participante.

Logo, pergunta-se se é o artista que comunica o seu trabalho, ou se, de uma prática corpo a corpo, o trabalho é comunicável desde esse espelho entre um corpo artista e um corpo

espectador, nas suas diferenças e comunhões, podendo então o *acontecimento* ser, dos pés à cabeça, de dentro para fora, em movimento constante.

Como foi enunciado no decorrer do capítulo, em uma obra participativa as fronteiras entre ação e recepção estão previamente borradas e a participação na obra não prevê necessariamente uma ação objetiva do espectador e sim uma possível integração desse sujeito ao objeto. Rancière acentua que a performance vem dar cabo dessa separação colocada pelo espetáculo tradicional, à medida que propõe [...] *aos corpos seu lugar correto, no caso seu lugar comungatório. [...] É a capacidade dos anônimos, capacidade que torna cada um igual a qualquer outro* (RANCIÈRE, 2012: 21). Querer transformar os espectadores em atores, segundo o autor, não deveria ser o foco principal, e sim o artista e a obra revelarem a atividade própria do espectador, emancipá-lo de qualquer necessidade de ação, reconhecer a sua condição de espectador como uma participação: *Isso significa a palavra emancipação: o embaralhamento da fronteira entre os que agem e os que olham, entre indivíduos e membros de um corpo coletivo* (Idem: 23).

A condição do acontecimento de uma arte participativa pautada no turvamento dessas fronteiras talvez seja oferecer, através dos procedimentos que estruturam a obra, a possibilidade de que esse observador/participador desempenhe um papel ativo, independente de uma ação objetiva. A obra deverá oferecer condições para que o espectador seja copartícipe à sua própria maneira, desde que, a partir de uma identificação, possa *apropriar-se da história, e fazer dela sua própria história* (Ibidem: 25). A emancipação do espectador proposta por Rancière não implica numa condição participativa ou relacional, mas na apropriação da significação que é, em sua gênese, democratizante, turvando a fronteira autor/espectador – mas não implicando necessariamente em participação, interação, relação ou colaboração. Nesse caso, quando se pode contar com uma ação direta e objetiva ou subjetiva do espectador-participador, a obra não poderia condicionar-se a essa variante, mas sim usar-se dela para se fazer acontecer. Esse risco é base no desenvolvimento da obra, além de propor uma troca radical da perspectiva de otimização da comunicação por uma construção comunicacional em tempo real. Esse eixo de instabilidade poderá ser orientador no modo como a obra é partilhada e, levando em conta a autonomia que o participador tem na relação direta com o trabalho, ser material criativo no acontecimento ao lidar com os encontros mais ou menos explícitos entre artista-objeto-participador.

Retoma-se aqui a ideia de que agenciamento e fusão são palavras que supõem movimento, passagem, transitoriedade entre um e um outro, entre dentro e fora. Deste modo, esse encontro poderia ser abordado ao mesmo tempo em agenciamento e fusão, quando o

artista performer, através da carne, do corpo e todas as suas camadas de sentido, cria procedimentos variados para *incorporar* esse outro no desenvolvimento do *acontecimento*.

Para que essa relação em agenciamento e fusão seja transversal a todos, é preciso que o artista tenha um treino de profunda percepção do outro, a fim de integrá-lo, mesmo que de forma subjetiva, à obra. É necessário que o artista, ao mesmo tempo que medie, seja mediado pelo ambiente e sua vulnerabilidade possa aparecer. Através deste ponto talvez seja possível um encontro no qual o artista possa acessar o outro e, ao mesmo tempo, conhecer a si mesmo. Caso contrário, é apenas espetacularização e possivelmente uma relação hierarquizada de discursos e estéticas rijas.

Dessa forma, duas perspectivas são possíveis como ponto de partida para essa reflexão final: *corpo-meio* e *ser-corpo*. Entender o corpo como meio pressupõe um certo distanciamento do sujeito para que possa olhá-lo como objeto. Conforme exposto anteriormente, o corpo como meio media, ao mesmo tempo, algo que está fora e dentro dele. No entanto, como tudo que está fora é transformado em corpo, a linha que define esses dois lugares pode ser esfumada, borrada, tornando-se difusa. Assim, corpo e ambiente – dentro e fora – se tornariam uma unidade de lugar, uma condição *corpo-ambiente*. É a partir dessa hipótese que a perspectiva *ser-corpo* se sustenta, quando o corpo não media nada além de si mesmo, ou seja, não é um meio, mas apenas é.

Poder-se-ia compreender este “apenas é” como o livre trânsito entre mediar e ser mediado, a que essa unidade *corpo-ambiente* acede. Nesse caso, *corpo-meio* e *ser-corpo* passam a coexistir numa condição indissociável. Em estado de comunicação, o corpo opera essa condição, tendo o espaço e a situação em que está inserido como copartícipes na criação de tudo aquilo que é comunicado.

Na arte da performance o *acontecimento* pode ser visto como o encontro dessa unidade *corpo-ambiente*, que resvala simultaneamente no encontro daquele corpo consigo mesmo e com o outro, que é o seu entorno. Numa perspectiva mais alargada, poderíamos tomar por *acontecimento* o momento em que o corpo se percebe corpo, mas também mundo. É nesse momento que a comunicação se dá: no livre trânsito entre mediar e ser mediado.

Essas percepções sutis em mediar e ser mediado, o que é dentro e o que é fora, corpo e mundo, levam a concluir que o performer em ato trabalha no trânsito entre a consciência e a inconsciência. Desde esse lugar, o corpo em estado de comunicação e conexão pode aceder a nexos diversos – cognitivos, sensitivos, imaginativos – articulados em um *ser corpo* e um *ser mundo* e reforçando a ideia de que o corpo do artista é ao mesmo tempo um *corpo em si* e um

corpo medium, onde o *acontecimento* constitui-se concomitantemente de agenciamento e fusão.

Acontecimento seria então, primeiramente, esse momento em que a experiência é possível e dá passagem a uma percepção ampliada do encontro entre eu e o outro, eu e o mundo. Nesta perspectiva, a experiência é a vivência desse entre um e o outro e, talvez, ofereça um respiro indefinido dos contornos tão normatizados e significados no nosso cotidiano, no qual a vida é muitas vezes mais representada do que vivida.

Um acontecimento artístico possibilita sincronizarmos com outros “relevos”¹⁷ do mundo, relevos mais sensórios e menos significativos, mais porosos e menos rijos. Relevos que tratam mais das relações entre as coisas do que sobre a definição das coisas. Nesse sentido, o entendimento de *acontecimento-instauração* parece ser um conceito primordial para a abordagem do binômio *arte-acontecimento* a qual estou me referindo, uma vez que convida a uma prática direcionada a perceber que tudo aquilo envolvido no momento do acontecimento é um gesto instaurado como parte constituinte da obra, e que essas instaurações em agenciamento e fusão no entre corpos, sejam animados ou inanimados, é a potência material dessa arte.

Entender o objeto artístico, menos como objeto e mais como um *acontecimento-instauração*, propõe uma ruptura no entendimento da arte como “representação da vida”, registro, roteiro, memória, e estabelece seu entendimento num outro patamar: a arte como dispositivo relacional e caminho para o convívio. O *acontecimento-instauração*, ao qual me refiro, seria a vivência coletiva e ampliada das relações possíveis e impossíveis entre eu e o mundo, que geram experiências singulares, mas profundamente percebidas em relação à nossa existência corriqueira.

A atribuição ao conceito de *instauração* como um lugar de passagem e transitoriedade, assim como é a vida, pretende priorizar menos *um ou o outro*, mas sim o *trânsito entre*. O afeto desse trânsito, para quem o experiencia, amplia a percepção sobre si mesmo e sobre o outro, sobre as relações possíveis entre nós e o mundo no aqui e agora. É um modo de arte cujo acontecimento se dá não *para* o outro, mas sim *com* o outro e, por mais inusitado que isso possa ser nos dias de hoje, revela outros mundos possíveis, para além dos que já estão definidos, vistos, sabidos. E, dessa prática e experiência, talvez possam surgir novos saberes, singulares e plurais ao mesmo tempo, relativos e transitórios, sendo estes inusitados possíveis *caminhos para vida*.

¹⁷ Definição de Camilla Venturelli, no contexto de organização da oficina ministrada por Camilla Venturelli, Julia Salem e Sergio Basbaum no Centro de Referência da Dança (CRD), São Paulo, em fevereiro de 2018.

Notas sobre os trabalhos *In_screver* e *Instaura_ação*

Trago aqui a apresentação de dois trabalhos, com a perspectiva de exemplificar empiricamente de onde emergem os conceitos abordados neste capítulo, nomeadamente, o corpo como meio, o acontecimento-instauração e a arte participativa em autoria partilhada. Os trabalhos artísticos *Instaura_ação* (2014) *In_screver* (2016), do Coletivo entre 1 e 2,¹⁸ concebidos por mim e Juliana Gennari, abarcam tais conceitos, a meu ver, fundamentalmente a partir de um descondicionamento da visualidade. Tendo dito isto, entendo que alguns dispositivos de olhar oferecidos por determinadas obras podem ser o meio pelo qual os conceitos apontados acontecem na prática, via uma experiência sensorial, em um processo de ver a si mesmo e ao outro alternadamente.

Esse espaço interno-externo mediado pelo corpo enquanto o acontecimento se dá e que, em alguma medida, sustenta-o, pode ser um modo de participação que se expressa ora de forma objetiva, ora mais subjetiva. O que seria na prática o acionamento do olhar como “gatilho” para possibilitar uma presença copartícipe? A mudança de ponto de vista, compartilhamento do foco, convites a práticas de atenção e contemplação são possíveis formas de descondicionar o nosso modo de ver e liberar, possibilitando aos participantes do acontecimento ampliarem a sua percepção e, conseqüentemente, expandirem o olhar sobre si mesmos, sobre o outro e sobre o entorno. Essa flexibilidade do olhar aciona distintos manuseios de tensão entre as relações propostas pela obra, instaurando diferentes momentos de encontros que oscilam em grau de estabilidade e instabilidade, em um movimento de dentro para fora e de fora para dentro.

O trabalho *In_screver*¹⁹ (2016) é um convite para estar junto por determinado tempo. É apresentado em um espaço que preferivelmente se aproxime da sala ampla de uma casa, com cadeiras espalhadas em direções diversas, onde há uma mesa com café, chá e petiscos. A disposição das cadeiras pretende “quebrar” a expectativa de uma relação palco e plateia, sugerindo ao público que se olhem uns aos outros ou o espaço, e decidam ou não dirigir o olhar às intérpretes, propondo uma autonomia em relação ao foco. Uma mesa disposta com comidas e bebidas sugere a possibilidade de despertar uma ação cotidiana no público, embora seus elementos possam ou não ser consumidos. Essa relação com a comida é também um “gatilho” para disparar uma descontração e um convite comungatório. Os gestos das artistas,

¹⁸ Disponível em: <<https://coletivoentre1e2.wordpress.com/>>. Acesso em: 10 abr. 2020.

¹⁹ *In_screver*: concepção e criação Julia Salem e Juliana Gennari // Orientação de pesquisa de movimento: Camila Venturelli // Provocadora: Key Sawao // Trilha sonora: Zé Barrichello (2016). Teaser disponível em: <<https://youtu.be/2gmrBYisqMo>>. Acesso em: 20 abr. 2020.

cotidianos e extracotidianos, e os gestos dos participantes compõem, em camadas sobrepostas, o acontecimento de *In_screver*, borrando essas fronteiras e transbordando diferentes significações sobre os corpos que partilham a experiência da cena, sejam artistas ou participantes.

Um ambiente de subjetividade se instaura durante o acontecimento, no qual observar o gesto do outro remete a observar os seus próprios gestos. O olhar oscila entre ver o outro e ver a si mesmo – olhar interno, ver o que acontece no espaço comum, ver o que acontece com as artistas e, assim, uma presença de contemplação ativa, que sugere ações informais, parece dar o tom a quem participa do encontro. Essa presença é tensionada eventualmente por algum acontecimento que atravessa o campo de visão ou os ouvidos. O constrangimento ou a desenvoltura de um ou de outro evidencia reações mais ou menos explícitas nos demais presentes, e esse jogo gestual – considerando o ato de ver também como gesto – acaba por compor a obra, sem a necessidade de diferenciar os que veem dos que fazem. Essa experiência reflete a possibilidade de ser o olhar, a mudança de pontos de vistas, a variação entre ver e ser visto, um dispositivo possível para instigar uma participação na obra, ora mais objetiva, ora mais subjetiva, e caracterizá-la como uma arte participativa.

Em *In_screver* há uma estrutura proposta para o acontecimento que guia a tônica do encontro, mas as “camadas” que revestem esse habitar comum, compostas coletivamente pelas artistas e o público, variam a cada dia: a disposição “desorganizada” das cadeiras ocupando a sala (plausíveis de mudanças e “arrumações” sugeridas pelo público); a mesa com bebidas e comidas, à qual o público se dirige frequentemente para servir-se durante a apresentação, e a oscilação entre a visibilidade e a invisibilidade de uma dança, são a estrutura – instável e flexível – oferecida ao público. Depois de dez minutos iniciais, quando todos estão sentados e “nada” de espetacular acontece, o público começa a “tomar conta” da obra movendo-se, consumindo coisas da mesa, observando-se entre si. Depois de estabelecido esse foco compartilhado e a ausência de expectativa de que as artistas irão oferecer algo para entreter o público, a improvisação em dança das artistas toma mais visibilidade, mas sempre levando em conta essa cocriação com todos os gestos que ali apareçam. Qualquer gesto, por mais tênue que seja, é material a ser contemplado e será fundamental para o desenvolvimento da obra.

A constelação dos participantes é que desenha as camadas dessa estrutura e não há interesse em chegar a nenhum resultado específico, a não ser apenas aquele justo para cada um dos encontros. O convite inicial é direto e objetivo: estar junto por determinado tempo, com autonomia de locomoção. No entanto, o desenvolvimento do acontecimento não tem, a

priori, “garantia” definida e molda-se de diversas formas, conforme a conjunção de diferentes fatores a cada dia. Assim, *In_screver* caracteriza-se como uma obra que se suporta em uma estrutura móvel, com uma dramaturgia aberta, sustentada por fatores de instabilidade, que configuram as variadas participações do público.





Fonte: < <https://coletivoentrele2.wordpress.com/> >.

A dificuldade em nomear e caracterizar a existência de uma obra nos remete a muitos conflitos de interpretação e comunicação em relação a ela. Como compreender a fugacidade de um acontecimento e descrever a sua concretude? O conceito de *instauração* proposto por Lisette Lagnado, referido anteriormente neste capítulo, oferece um caminho para equilibrar esse conflito, à medida que compreendemos a obra como um *acontecimento-gesto que se instaura*. Como dito, esse conceito aproxima-se em muitas qualidades das ideias de arte participativa e autoria compartilhada, supondo características fundantes semelhantes:

[...] instauração não é uma figura de linguagem 'estável'. Os movimentos que a constituem, embora constantes, apresentam uma unidade fragmentada. Seu valor de uso não constitui, de modo algum, uma categoria estética. [...] É um processo que propõe liberar as imagens de uma exaustão simbólica (LAGNADO, 2001: 372).

Nesta análise sobre *In_screver*, retoma-se a base do *acontecimento-instauração*: a fusão entre sujeito e objeto, num lugar comunicacional. Essa equivalência anula a noção de personalidade das artistas, em certa medida, e as leva a compartilhar o foco, deslocando-o para corpos comuns. Neste caso, os corpos das artistas deixam de ser o fim e passam a ser o meio para que a obra aconteça através de outros participantes. A ideia de instauração parece propor uma radical desterritorialização destes papéis, uma vez que considera o corpo do artista como meio e os corpos comuns como fim para o acontecimento deste trabalho. Dessa

forma, é possível que quem veja de fora o acontecimento observe uma atuação semelhante entre os participantes e tenha mais dificuldade em identificar “o artista”. É como se o que acontece com os corpos comuns desse vida e “materializasse” o que acontece com o corpo do artista. Fazendo uma analogia, imagine-se um diálogo no qual se escuta apenas um dos envolvidos e essa fala revele, a partir de um ecoar, a fala do outro, que não se escuta, como acontece em cenas do cinema de diálogos ao telefone. Um ato e um eco são quase a mesma coisa, com alguma diferença de tempo (tecnicamente chamada *delay*), posto que enquanto um é a ressonância do outro, o eco é o rastro do ato.

Desta maneira, no caso do *acontecimento-instauração* vivenciado em *In_screver* há uma constante associação e dissociação dos papéis de *atores* e *ecoadores* de forma que todos, em algum momento do acontecimento, assumem ambos os papéis. Ora, se esse trânsito for constante, e se um acontece por meio do outro, pode-se pensar que existe sempre um *devir ecoador* no ator e um *devir ator* no ecoador. O ecoador-ator e o ator-ecoador seriam sempre igualmente copartícipes e cocriadores da obra. Portanto, não caberia aqui qualquer definição destes papéis, visto que um sempre aciona um vir a ser do outro. A não ser pelo fato de que o artista tem um papel inicial que o diferencia, que é o de ser anfitrião do acontecimento, como um “host” e, nesse sentido, propõe uma ambiência específica ao “guest” para o encontro acontecer. O artista expõe a estrutura, o “tabuleiro” para o jogo do encontro acontecer e, mesmo que existam regras iniciais, a aleatoriedade presente em qualquer jogo é que irá definir os territórios comunicacionais transitórios. Ora, se em algum momento “host” será “guest” e “guest” será “host”, como sugerido por Fernanda Eugênio no jogo *AND_Lab Modo Operativo* (<<https://en.and-lab.org/>>), há no acontecimento um espectro de corpos “ghost” – *ghost* = *host+guest*, que oscila entre reparar e observar e compor com.

Para além da experiência coletiva sugerida pela arte participativa *instauração*, as implicações mais relevantes são a ideia de que a experiência do sujeito é fundamental para a tônica do acontecimento, bem como a já referenciada prática individual e autônoma entre ecoador-ator, sugerindo também uma experiência de comunidade. É isso que parece gerar a estética de uma obra que não pretende se realizar, mas sim *instaurar algo que queira apenas intensificar a duração enquanto ela está durando* (Idem: 376).

Outro exemplo a ser descrito aqui é o do trabalho *Instaura_ ação*,²⁰ realizado e concebido em 2014, também pelo Coletivo entre 1 e 2, com a colaboração de Sergio Basbaum. Trata-se de uma performance de percurso na qual o público é convidado a instaurar em travessia, junto com as artistas, uma experiência de passagem e permanência em determinado espaço externo. A estrutura tem como elementos comuns a todos a fisicalidade do lugar de *habitação*, a gestualidade cotidiana dos corpos presentes, e mp4s com trilhas sonoras. São três trilhas diferentes concebidas com textos poéticos, músicas e ruídos, que sugerem momentos ora mais contemplativos, ora mais ativos: os pontos de sincronia e pontos de deriva entre elas, conforme a afetação e reverberação em cada um, fazem acontecer uma *coreografia migratória*.

As artistas e o público compõem uma *habitação/acontecimento* do espaço, a experimentá-lo de formas diferentes, a recriar novas possibilidades de encontro com o mesmo, desfrutando de diferentes formas de estar ali, em um processo ao mesmo tempo coletivo e individual. Semelhantes experiências individuais, de uma estrutura comum compartilhada por todos, compõem o todo do acontecimento de *Instaura_ ação*, que se realiza numa dança de focos compartilhados entre corpos e espaço: uma coreografia em deslocamento, uma dança coletiva migratória.

Embora as artistas, como propositoras, tenham um subtexto de atuação, para quem vê de dentro e mesmo para quem vê de fora, aqui também os papéis estão embaralhados e todos dialogam entre serem *atores* e *ecoadores*, inclusive os outros elementos presentes, como a arquitetura do espaço, os outros transeuntes, a oscilação da luz natural etc. Assim, temos aqui uma condição de quase nenhum controle sobre a obra, de forma que as regras operantes revelam-se bastante semelhantes às dos acontecimentos cotidianos. A obra passa a ser um pretexto para que um gesto entre eu e o outro se instaure, gesto esse de olhar e ser visto, de ver o outro e ver a si mesmo, de ver o entorno que se habita em deslocamento e permanência. Tendo em vista que ver é visualizar e visualizar é a capacidade de transformar uma ideia ou uma percepção em imagem, caso de obra artística, a imagem poderia ser ampliada e tornar-se um *percepto*²¹ da obra.

²⁰ *Instaura_ ação*: concepção e criação Julia Salem e Juliana Gennari // Trilha sonora: Sergio Basbaum. Contemplado pelo Edital Novas Criações Site Specific do Centro Cultural São Paulo, 2014. Disponível em: <<https://youtu.be/8RPn2UToxOY?list=PLp-> e <https://youtu.be/bCWvM02mPjY?list=PLp->>. Acesso em: 30 abr. 2020.

²¹ Conceito desenvolvido por DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O que é a filosofia?* Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.





Fonte: < <https://coletivoentrele2.wordpress.com/> >.

Assim, observa-se que, em uma obra participativa como *Instauração*, as fronteiras entre ação e recepção estão previamente borradas e a participação na obra não prevê necessariamente uma ação objetiva do espectador e sim uma possível integração desse sujeito ao objeto. Para não acontecer qualquer exercício de poder por parte do artista em relação aos participantes, não se pode esperar que, para o seu acontecimento, seja necessária uma ação objetiva do público. Mesmo que se façam convites ou “provocações” específicas – “o tal gatilho” –, quase como o dado do tabuleiro, o artista não deve querer nada em relação ao espectador, a não ser a autonomia para fruir com a obra à sua maneira.

A ideia de *acontecimento-instauração*, da qual tratei anteriormente, sugere borrar radicalmente os papéis de artista e participante, tendo em vista que ator e eoador são condições possíveis para ambos. E, visto que oscilar entre essas ações independe e distancia-se de qualquer um dos lugares originais das pessoas envolvidas no acontecimento, a definição destes papéis perde o sentido de existir. Interessa mais a fusão desses lugares do que a sua preservação ou discorrer sobre a sua função. *Instauração* tenta descondicar o entendimento dessa relação, já muito recriada e transformada pela arte participativa em relação à arte tradicional, e propor verdadeiramente uma relação de igualdade.

No presente caso, a experiência do sujeito, independente da sua posição social em relação à obra, é o que se faz relevante para o todo do acontecimento. Neste sentido, o foco aqui está na capacidade da obra em oferecer a possibilidade de que o sujeito, sendo ele artista

ou espectador, possa gerenciar esse conjunto de sensações e percepções. É esse conjunto, vivido entre atuar e ecoar, que dá vida à obra e torna todos participantes da sua criação.

Quais seriam então os riscos de deixar esse público à deriva, subestimando e desconsiderando a sua expectativa, condicionada através de anos de história da arte, de ser alimentado por algo sublime que venha por parte do artista? Estando às voltas com essa questão, percebendo que essa igualdade participativa não tira a responsabilidade da artista propositora de “assumir” o convite proposto, demandando ser extremamente cuidadosa para que este não se dê através de um hermetismo de difícil acesso a um público comum. O papel da artista como “anfitriã” é inescapável. O convite deve acontecer de forma que seja verdadeiramente possível que todos se apropriem dele e possam escolher com autonomia como gerenciá-lo. Caso contrário, a relação de poder entre o artista e o “espectador” continuaria a acontecer.

Parece ser o olhar um dispositivo possível para aproximar a obra de qualquer corpo comum. Ter a possibilidade de escolher como, onde e o que ver, pode evocar no sujeito uma presença autônoma em relação à percepção. Perceber o outro, perceber-se no espaço e perceber o espaço podem levar esse sujeito a ampliar sua autonomia. Cabe reiterar que *olhar*, aqui, não se trata apenas de um investimento da visão, embora possa partir dessa fisicalidade; mas também e fundamentalmente, em termos filosóficos, relaciona-se ao cuidar, debruçar-se sobre algo ou alguém, sobre si mesmo.

Procedimentos para *olhar* podem aproximar e distanciar esse corpo comum do objeto artístico. Objetivamente, esse *zoom in* e *zoom out*, essas mudanças de ponto de vista e mudanças de foco, colocam os corpos numa posição autônoma e isso, por si só, já é participar, à medida que edita, recorta e amplia. A autonomia consciente do olhar, que pode se intensificar caso a obra ofereça condições para essa percepção, gera talvez a possibilidade de uma autorreflexão que rebate inevitavelmente na obra, de dentro para fora. É esse acontecimento perceptivo que dá vida à obra, que a desenha, simbólica e objetivamente. O *olhar* poderia ser então, no sentido objetivo e subjetivo, o elemento frutivo de um *acontecimento-instauração*, que convoca uma presença copartícipe e por isso cocriadora.

Diálogo com os trabalhos *N.B.P* e *Você gostaria de participar de uma experiência artística?* de Ricardo Basbaum

Alguns trabalhos do artista brasileiro Ricardo Basbaum também se apresentam como exemplos práticos de como os conceitos aqui abordados podem se dar. Desde 1994, Basbaum vem trabalhando mais intensamente com obras relacionais e participativas, oscilando no eixo entre as artes visuais, a instalação e a performance. Citarei aqui dois dos seus trabalhos – *N.B.P* (*Novas Bases para Personalidade*, 1990) e *Você gostaria de participar de uma experiência artística?* (1994), o primeiro como sendo precursor do segundo. *N.B.P* tem como base o desenvolvimento de três ideias fundamentais: a imaterialidade do corpo, a materialidade do pensamento e logos instantâneo:

N.B.P é uma sigla composta de três letras que significam uma espécie de 'programa de ação' ou guia para o trabalho, ou ainda um meio ou um modo de impregnação do espaço. Quase um lugar comum atópico (BASBAUM, tradução da autora).²²

O autor Pablo Lafuente, em artigo escrito para a revista *Afterall* (n. 28, 2011), busca definir o trabalho como [...] *uma tentativa de refletir na arte contemporânea (tanto em sua prática como em suas ideias) em relação às noções e processos de comunicação e subjetivação, através da produção desenhos, diagramas, instalações e escrita.* (tradução da autora).²³ A forma visual deste projeto – que lembra a forma de um olho e é uma combinação simples entre retas e curvas –, é também a forma que dará origem ao objeto criado quatro anos mais tarde para o trabalho *Você gostaria de participar de uma experiência artística?* (1994), sobre o qual farei algumas considerações a seguir, tendo em vista suas inter-relações com determinadas questões relevantes deste capítulo, nomeadamente a participação e autoria partilhada, a fusão sujeito-objeto e a aproximação da arte do cotidiano e do lugar da experiência.

Você gostaria de participar de uma experiência artística? (trabalho em progresso desde 1994) trata-se de um objeto em escala humana, de metal e retangular com ângulos oblíquos, pintado com tinta metálica, que se parece com uma forma de bolo, ou ainda de um

²² NBP as a 'sign, made of three letters, a sort of general motivation or pretext for work (almost a programme of action), a means for impregnating space. Almost an atopic common place'. (BASBAUM, Sergio. The project – *Would you like to participate in an artistic experience?* Disponível em: <<http://www.nbp.pro.br/projeto.php>>. Acesso em: 20 abr. 2020).

²³ [...] an attempt at reflecting on contemporary art (both its practice and its ideas) in relation to notions and processes of communication and subjectivation, through the production of drawings, diagrams, installations and writing (LAFUENTE, *Afterall*, n. 28, 2011: 82).

vírus. O objeto é acolhido na casa de alguém por determinado tempo e a proposta é que esse “host” possa fazer uso dele como quiser, com a condição de documentar essa experiência e disponibilizá-la posteriormente na plataforma online <www.nbp.pro.br>. Depois deste período de acolhimento, como que em modo viral – como menciona o próprio autor em “Participação pós-participativa” (2018), o trabalho segue circulando de pessoa para pessoa. As experiências com o objeto são das mais variadas, desde usá-lo como objeto cênico ou de interação em performances, escultura ou instrumento musical, até como cama, tanque para lavar roupa, mesa e “carro” de criança, dentre outras.

Para além do fato destes trabalhos refletirem a arte, em um conjunto de objetos específicos, conceitos, mecanismos e funções, eles refletem também um conjunto de discursos e relações sociais no modo como o artista propõe a relação com essas obras e seus objetos. *Você gostaria de participar de uma experiência artística?* parece ter sido desenvolvido como projeto para possibilitar encontros, carregando protocolos comunicacionais envolvendo artista, objeto e participante. Através de uma prática discursiva, o trabalho está fundamentado em uma dinâmica participativa em que a autonomia orienta a experiência: o autor oferece um objeto, com tamanho, forma e peso específico, para ser usado, dentro das limitações que a peça oferece, de forma autônoma pelo participante, seja na rua, em casa ou estúdio.

Essa perspectiva do trabalho ativa *agenciamento e fusão*, elementos abordados neste capítulo. Os objetos que rodeiam o nosso cotidiano e afazeres podem ser entendidos como extensões do nosso corpo e, o modo como os agenciamos, representa a maneira como fazemos mundo. Ao propor que o participante “possua” o objeto por determinado tempo, integrando-o ao seu cotidiano e experienciando-o de diversas formas, o autor propõe que o participante dê vida à obra, ou ainda seja a obra em *agenciamento e fusão*. A autonomia e liberdade ilimitada – ou limitada apenas pela materialidade do objeto, sobre a qual o autor não tem nenhum controle, liberta a experiência de quem se relaciona com obra. O autor acede à experiência do participante, única e exclusivamente através dos registros depois compartilhados, que funcionam como uma espécie de “narrativa” pessoal da vivência, a qual, por sua vez, cria novos conceitos em relação à obra. Esse *contágio* de experiências singulares, em via de mão dupla, é o modo como a autoria compartilhada acontece neste trabalho.

Neste caso, vemos uma proposta radical de participação e coautoria em que a instabilidade opera tanto pelo descontrole do autor sobre a experiência, como pelo risco eminente do objeto sumir ou sofrer danos. A obra está menos pautada no objeto, no seu uso ou no que pode acontecer com ele, e mais no que acontece nesse trânsito intangível entre as experiências e seus discursos. O relacional da obra não ocorre apenas na lida direta com o

objeto, mas principalmente, talvez, na comunicação em um *diálogo virtual* das experiências dos diversos participantes que se estende por período indefinido e de forma contínua.



Cartaz por Ricardo Basbaum, 1994.



Fotos de acervo pessoal cedidas pelo autor via dropbox.

Referências bibliográficas

AND LAB – Centro de Investigação em Arte-Pensamento & Políticas da Convivência. Lisboa. Disponível em: <<https://en.and-lab.org/>>. Acesso em: 25 maio 2020.

BASBAUM, Ricardo. Participação pós-participativa. *Revista Vazantes*, Fortaleza, v.2 n. 1, 2018.

_____. Ricardo Basbaum: textos, entrevistas, documentos. Disponível em: <<https://rbtxt.wordpress.com/>>. Acesso em: 12 abr. 2020.

BASBAUM, Sergio. *What is NBP?* <<https://www.nbp.pro.br/nbp.php>>. Acesso em: 12 abr. 2020.

BISHOP, Claire. *Participation*. London: Whitechapel Ventures Limited, 2006.

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o Saber da experiência. *Revista Brasileira de Educação*. São Paulo, n. 19, Jan./Fev./Mar./Abr. 2002.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *O que é a filosofia?* São Paulo: Editora 34, 1992.

GREINER, Christine. *O Corpo-pistas para estudos indisciplinares*. São Paulo: Annablume, 2006.

GROSSMANN, Martin. Do ponto de vista à dimensionalidade. *Item: revista de arte*, Rio de Janeiro, n. 3, p. 29-37, 1996.

IN_SCREVER. Trabalho de dança do Coletivo entre 1 e 2. Disponível em: <<https://youtu.be/2gmrBYisqMo>>. Acesso em: 20 abr. 2020.

KEARNEY, Richard. *The Wager of Carnal Hermeneutics*. New York: Fordham University Press, 2015.

LAGNADO, Lisette. Instalação: um conceito entre a instalação e a performance. In: BASBAUM, Ricardo. (Org.). *Arte contemporânea brasileira: texturas, dicções, ficções, estratégias*. Rio de Janeiro, 2001.

LYOTARD, Jean-François. *The Inhuman: reflections on time*. Tradução de Geoffrey Bennington e Rachel Bowby. Cambridge: Polity Press, 1991.

RANCIÈRE, Jacques. *O Espectador Emancipado*. Tradução de Ivone C. Beneditte. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

_____. O que “médium” pode querer dizer: o exemplo da fotografia. Tradução de Pedro Lapa, *Revista Art is On*, Lisboa, nº 1, 2008.

Cartas_ práticas para olhar

| | |
|---|--|
| olhe de longe | olhe de perto |
| olhe de cima | olhe de baixo |
| observe uma relação entre... | olhe, “tocando” com o seu olhar, tudo que está perto do seu corpo |
| escolha um frame do espaço. foque e desfoque o olhar | escolha um frame do espaço. foque em um detalhe; não foque em nada e receba o todo do frame (visão ampliada) |
| feche os olhos e aguçe seus outros sentidos | Você está a ver o que gostaria? Se quiser mude o seu ponto de vista |

Jogo (B)

Sumário

| | |
|--|------------|
| Introdução: o lúdico como função social na Cultura..... | B1 |
| <i>Jogo_ inter-relações entre eu-dispositivo-outro.....</i> | <i>B7</i> |
| <i>Plataforma relacional_ experiência estética e dramaturgia orgânica.....</i> | <i>B12</i> |
| <i>A instabilidade_ risco/acaso como meio.....</i> | <i>B17</i> |
| <i>Síntese #jogo.....</i> | <i>B20</i> |
| <i>Notas sobre o trabalho Procedimentos para Encontrar-se.....</i> | <i>B24</i> |
| <i>Diálogo com Modo Operativo AND de Fernanda Eugenio.....</i> | <i>B27</i> |
| Referências bibliográficas..... | B31 |
| Cartas_ práticas para encontrar-se..... | B32 |

Introdução

Este capítulo focaliza como eixo principal a articulação de determinadas relações entre *jogo*, *cultura* e *arte*, tendo como horizonte a aproximação do acontecimento artístico performativo relacional, ao qual tenho me referido, à prática do jogo, no modo como operam e ativam suas funções significantes. Parto de uma definição de *cultura* que transcende a dimensão estética – apresentando-se, sobretudo, sob a forma de criações artísticas – e abarca todos os processos de construção de significado de uma sociedade. Em sequência, teço uma reflexão de como esta definição se reflete nas práticas de jogo, salientando as aproximações conceituais ou práticas entre o jogo e a arte performativa relacional/participativa. Dentro daquilo que é compatível com o objetivo desta dissertação de mestrado, e diante da amplitude das questões tratadas, serão feitos alguns recortes teóricos e metodológicos com a finalidade de tornar possível esse percurso, assim muitas discussões e aspectos relevantes sobre o tema não poderão ser contemplados neste momento. Eventualmente, esses elementos agora não focalizados poderão ser retomados em pesquisas futuras.

Para esta articulação entre *jogo-cultura-arte*, trabalharemos com uma sugestão de estrutura através da qual a *experiência* acontece: as inter-relações entre *eu-dispositivo-outro*, a plataforma a *experiência estética* e *dramaturgia orgânica*, e o *risco/acaso* como o meio pelo qual se dá a instabilidade. Dando sequência às considerações finais, traremos nos estudos de casos dois exemplos práticos relacionados aos contextos teóricos apresentados, nomeadamente o trabalho autoral *Procedimentos para Encontrar-se* e o jogo relacional MO AND (Modo Operativo AND) de Fernanda Eugenio.

O lúdico como função social na Cultura

Partindo do Romantismo alemão do final do século XVIII, no momento em que a burguesia tentava se distanciar da aristocracia, *civilização* e *cultura* passaram a indicar processos sociais diferentes: o primeiro referia-se às conquistas materiais e o segundo aos aspectos espirituais de uma comunidade. Mais tarde, por meio da Antropologia – uma disciplina da ciência que se desenvolveu paralelamente à expansão colonial –, o conceito de “cultura” veio a superar o de “civilização”: independentemente das fronteiras, cultura passa a sugerir uma ligação inevitável entre os homens, uma dimensão do humano. Como é alvo da

Antropologia estudar meios para aproximar as diferenças culturais, segundo a perspectiva de que tais diferenças denunciavam o encobrimento de uma unidade básica do humano, vou aceder a essa unidade aqui: cultura como aquilo que é produzido pelo homem, envolvendo práticas de significação, experimentação, definição e interpretação das suas condições existenciais.

Tratarei a questão da cultura a partir dos trabalhos de Terry Eagleton (*A ideia de Cultura*, 2003) e de Gilberto Velho e Eduardo Viveiros de Castro (“O Conceito de Cultura nas sociedades complexas: uma visão antropológica”, 1978), levantando nas reflexões desses autores aspectos específicos que possibilitarão estabelecer uma introdução à articulação aqui almejada com o conceito de jogo. Portanto, restrinjo-me a duas abordagens de cultura, referidas por Eagleton e Velho e Viveiros de Castro, sendo, respectivamente: a) um conjunto de práticas de significação que gera uma ordem social, através da comunicação, reprodução e experimentação; b) a cultura como sistema de um conjunto complexo de códigos que sustenta certas manifestações sociais.

Segundo Velho e Viveiros de Castro (1978), na esteira da antropologia francesa, a cultura poderia ser concebida como um *sistema* constituído de códigos, gerados por processos de significação. No caso das sociedades complexas, como o são as sociedades contemporâneas ocidentais, esse processo de significação está associado à produção, impulsionado por uma ideologia de interesses de classes específicos. Neste contexto, a cultura da classe dominante engloba as diversas manifestações sociais e pode nos iludir com uma ideia de cultura nacional e regional, atrelada à noção de territorialidade. Dessa maneira, a produção simbólica que, na sua raiz, abarcaria a diversidade de manifestações de uma sociedade passa a estar associada a uma produção específica, a de bens de consumo. Perceber os diferentes sistemas simbólicos presentes em sociedades complexas é identificar as suas linhas tangenciais e fronteiriças, bem como suas ambiguidades.

Entender a cultura como código permite que se suponha aí um sistema de comunicação, interlocução e de relação. Nas sociedades contemporâneas em constante processo de mudança, a comunicação pressupõe dinamismo nas interpretações, significados e símbolos. Velho e Viveiros de Castro afirmam que conceber a cultura como código é percebê-la como um sistema de regras – ação e pensamento. Sob uma visão antropológica, o que interessa à disciplina é identificar como essas regras são constantemente atualizadas pelos seus agentes, sendo, portanto, sistema aberto:

A noção de Cultura como código – conjunto de regras de interpretação da realidade, que permitem a atribuição de sentido ao mundo natural e social

– *implica fundamentalmente a ideia de sistema* (VELHO; VIVEIROS DE CASTRO, 1978: 4).

Isto posto, cabe ressaltar nosso foco de interesse aqui: a ideia de que a cultura revela aos seus agentes algo familiar, embora possivelmente aquilo que revele seja uma pista falsa, tendo em vista os estereótipos que produz. Estarmos habituados a processos de agir e pensar não é sinônimo de conhecermos verdadeiramente como esses processos se inserem na sociedade, podendo ser justamente o contrário: a familiaridade oculta os sentidos e valores embutidos nessas práticas. Levando isso em conta, faz-se ainda mais importante entender a cultura como sistema aberto, pois é a partir de alguns hábitos que persistem ao longo da história, e da prática de experienciá-los, que é possível não apenas representar tais estereótipos, mas recriá-los, subvertê-los ou imaginar, a partir deles, outros tantos possíveis: a cultura se revisita, se desloca, se transforma. Assim, no caso do jogo, este aparece como uma dessas práticas próprias à cultura, de contínua reflexão e significação, a partir das experiências vivenciadas. É aqui que se pode começar a sugerir uma aproximação entre as práticas de jogo e as práticas de arte.

Os jogos populares estão presentes nas diversas civilizações e são um dos elementos primários de interação, com os quais nos familiarizamos ainda crianças. O termo “jogo” supõe uma atividade física ou intelectual, a partir de um sistema de regras de interação e objetivos, que revela um modo de ver, estar e pensar o mundo, subjetiva e objetivamente, distanciando-se do determinismo cotidiano e possibilitando uma experiência reflexiva sobre a vida. Em relação ao jogo, a nossa referência principal é o clássico *Homo Ludens* (2000), de Johan Huizinga, e algumas considerações de Roger Caillois (1990), que serão pontuadas para complementar as bases teóricas trazidas pelo historiador holandês.

No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação (HUIZINGA, 2000: 2).

Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida, torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, às suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural (Idem: 12).

As citações acima exprimem um entendimento de que a civilização emerge e se desenvolve através do jogo, o que o pressupõe como um fenômeno prioritariamente cultural. O jogo pode ser compreendido como fenômeno cultural, na medida em que tem função social

significante e o sentido que encerra está além das necessidades básicas da vida. Podemos identificar essa função significativa do jogo na sua prática, ao lidar com a imaginação e manipulação desta imaginação, ora se aproximando, ora se distanciando da realidade, mas de alguma maneira sempre se distinguindo da vida cotidiana.

O divertimento, elemento primário da existência social, tanto no mundo animal como no mundo humano, está sempre presente no jogo (nesse sentido, sugere Huizinga, o jogo até mesmo antecede a cultura). A prática da diversão e do entretenimento, na qual se exerce a autonomia e a liberdade social, persiste em muitas civilizações como alternativa ao determinismo da vida comum. É importante ressaltar que divertimento não se refere necessariamente ao riso e ao cômico, devendo ser compreendido de forma mais ampla como um acontecimento em determinado espaço de tempo no qual se exercita o elemento lúdico de alguma forma. O termo lúdico tem sua origem no latim *ludus*, de *ludere* que, como nos aponta Huizinga, se refere à esfera [...] *da não-seriedade, e particularmente na 'ilusão' ou 'simulação'* (Ibidem: 27). Ou seja, aquilo que se diferencia da esfera implacável e determinista da realidade.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da 'vida cotidiana' (HUIZINGA, 2000: 33).

É nesse posicionamento social que a existência do jogo se dá, seja originariamente no mito, no culto e no ritual nas civilizações antigas, seja ainda na filosofia e na arte das civilizações modernas. No mito, entre a brincadeira e a seriedade, o homem explica os fenômenos reais através de uma narrativa fantasiosa; no ritual e no culto ocorre, de forma “espetacular”, a representação dramática e imaginativa de uma realidade cuja compreensão é almejada. No caso da filosofia, seria essa o próprio jogo da vida por meio do qual, inspirado na natureza, o homem busca saber de si e da sua origem, exercitando seus ideais mais nobres sobre a existência humana e suas formas de ser, estar e pensar, encontrando uma orientação para a sua prática espiritual e social. Através da simbologia, representação e identificação, é no mito e no culto, e também na filosofia, que se originam as atividades e estruturas fundantes da civilidade, tais como o direito, a ordem social, o comércio, a poesia e a arte, a linguagem e a sabedoria.

Apesar de suas éticas específicas, o jogo não assume papel moral no que se refere ao bem e ao mal, verdade e falsidade, consciência e loucura. Nesse sentido, por estar além dessas

dualidades, poderíamos, segundo Huizinga, aproximá-lo da estética e da arte. Para o autor, o jogo é carregado de elementos de beleza, mesmo que esta não lhe seja inerente, identificados pelo ritmo e harmonia, os quais são dons humanos de percepção estética. Poder-se-ia acrescentar que o jogo possui o valor do belo, no que se refere à teoria kantiana, de uma estética para além do feio ou do bonito, numa dimensão do sensível que não é propriamente sensorial. Essa dimensão é experienciada em imaginação, na produção ou na interação com o objeto artístico.

O jogo, assim como a arte, se diferencia de todo pensamento que produzimos para nos orientar socialmente. Talvez por isso não seja tão fácil defini-lo, sendo mais possível, como nos revela Huizinga, apontar as suas características: uma função vital, que abre uma brecha no ordinário com espaço e tempo limitados, onde o homem exercita por livre e espontânea vontade, seja na tensão ou na alegria, uma série de regras e objetivos consentidos para que possa seguir a vida nas suas condições habituais. Logo, o lúdico do jogo exerce um papel essencial para que a vida se mantenha, seja na recreação (brincadeira), seja na orientação (tensão) das suas condições.

Conforme já enunciado, o espírito do jogo também dá origem às instituições sociais, tais como o direito, a política e a guerra, como foi atentamente elucidado por Huizinga. No caso do direito, podemos identificá-lo em certos códigos de conduta aos quais devemos responder – são as regras do jogo para vivermos em sociedade sem sucumbirmos à barbárie primitiva. O julgamento, por exemplo, é uma atividade em determinado tempo e espaço (audiência) na qual ocorre a aplicação dos códigos (regras) de forma precisa e imparcial.

Na política, os partidos funcionam como equipas, a que governa e a de oposição. A que governa pratica o jogo legitimado através do poder, mas usando-o com parcimônia a ponto de não eliminar o adversário – é preciso preservá-lo em certa medida para que a revolução não rompa. A guerra é um jogo genocida regulamentado, que se desenvolve através de estratégias convencionadas, para se praticar a hostilidade contra um delimitado território e cultura por determinado espaço de tempo.

Sob tal espírito lúdico, a estética dá origem às diversas artes, orientadas por diferentes regras, tais como a de perspectiva, de harmonia, de métrica, ou de representação. O artista joga com essas regras específicas, conciliando o gosto, a técnica e o talento. Essas regras arbitrárias, caso sejam subvertidas, destruirão o jogo apontando para um novo ainda indefinido. É importante estarmos cientes de que essa abordagem restritiva da arte é como Huizinga trata o tema, haja vista que no território da arte contemporânea a noção de jogo é fundamental: ao contrário da arte moderna, que trabalhava com uma condição de espectador

já pré-definida, toda proposição da arte contemporânea estabelece uma espécie de jogo fundado na presença, definindo assim seu espectador-jogador. Nas passagens conseguintes, o acadêmico e artista Sergio Basbaum expõe essa perspectiva de forma bastante precisa:

Cada obra funda seu espectador; uma poética deve ser definida num cálculo de circunstâncias. Como abrigar, segundo esse modo de pensar a arte, que instala definitivamente no presente, seja lá quais forem os materiais escolhidos, o elogio da experimentação mais radical da linguagem? (BASBAUM, 2016: 246).

Ao subverter a experiência cotidiana, ao tornar figura o fundo sobre o qual exercemos nossos gestos mais impensados – aquilo que damos por certo sem que nos demos conta disso, a doxa ao que nos referimos bem ao início deste trabalho –, a arte cumpre, segundo seu modo singular de operação, função de conhecimento do presente: talvez possa dar não apenas testemunho, mas criar uma posição tal que faça de algum modo perceber a percepção que funda a sensibilidade e o pensamento contemporâneos (Idem: 248).

Em suma, o princípio do jogo parece orientar o processo civilizatório na passagem de um sistema caótico para um sistema administrado sob determinadas regras, revelando a sua função na cultura ao ampliar as habilidades físicas, intelectuais, psicológicas e emocionais, oscilando sempre entre o deleite e a superação de obstáculos.

Por aí se poderá seguir o próprio progresso da civilização na medida em que esta consiste na passagem de um universo rude para um universo equilibrado, quer de direitos e deveres, quer de privilégios e responsabilidades. O jogo inspira ou confirma este equilíbrio (CAILLOIS, 1990: 15).

O enlace entre jogo e cultura, além de orientar o divertimento e a seriedade da vida, o prazer e o dever, o ordinário e o extraordinário, sugere uma unidade entre esse binômio: a cultura, através do seu espírito lúdico, se processa, se elabora e se define segundo as formas e práticas do jogo. Independentemente das suas atividades específicas, o jogo possibilita-nos desenvolver uma maior capacidade para lidar com o inesperado, os desafios e os obstáculos, além de abordar a ordem e a desordem com certo distanciamento. Outro elemento cultural expresso no jogo é a capacidade criadora de que qualquer indivíduo é dotado, através da qual revela a vida e os seus fenômenos, e pela qual o arrebatava no momento em que está a jogar. Para além da presença explícita desta habilidade criativa na música e nas artes performativas, a representação, a imaginação e o manuseio destas imagens – representações visuais de ideias e conceitos, que podem ser literais ou metafóricos dependendo do domínio da sua produção e do objetivo do seu fim – estão presentes, em algum grau, em muitos dos jogos.

O entendimento atual do que pode ser essa tradição de arte performativa relacional à qual nos referimos nesta pesquisa – um acontecimento/experiência de encontro, onde se dão situações de relações entre *eu*, *o outro* e *o mundo*, as quais criam sentido de direção e significado na/com a obra na medida em que esta acontece – mostrou características aproximadas às do *jogo* tanto no que diz respeito à *forma* como ao *conteúdo*. Se é que estes podem ser dissociados: ambos possuem função social *supra-lógica* e não determinista; são práticas que abrem uma brecha no espaço-tempo do cotidiano, propiciando a reflexão; possuem função *significante* (o sentido como elemento imaterial em sua essência), que opera a partir de um saber que emerge do fazer; deflagram a *experiência* que exercita o lúdico-estético, a imaginação e a criatividade; instalam uma situação que agencia *relações* entre conceito, afeto e ação. A seguir, veremos como essas características podem acontecer, tendo em vista os interesses específicos desta dissertação.

Jogo_ *inter-relações entre eu-dispositivo-outro*

Conforme foi exposto, o jogo usualmente acontece como um deslocamento ou um hiato na vida cotidiana, em determinado lugar e ambiente, com tempo de início e de término. Cada jogo tem um espaço e dispositivo próprios, sendo um tabuleiro, um campo de esportes, um palco, uma pista de corrida de cavalos etc. Cada espaço desses abriga em si uma atmosfera do sagrado, onde a magia do inesperado e do aleatório do jogo acontece, à parte de todos os seus princípios objetivos e práticos. O espaço de tempo para o acontecimento do jogo deve ser honrado e cuidado para que possa se dar o desfecho, assim como em um espetáculo de teatro, dança ou performance.

Em termos gerais, desde a etimologia da palavra nas línguas românica e germânica, na qual “jogo” se refere diretamente ao manuseio de um instrumento musical até às suas aplicações mais cotidianas, tais como o jogo de peças de um mecanismo, percebe-se a associação à ideia de ação e movimento rápido e livre. Essa associação do jogo ao conceito de mobilidade limitada revela a possibilidade de ele ser, na maior parte das vezes, uma atividade na qual o indivíduo se movimenta livremente dentro de certos limites – ou, ainda, uma estrutura dinâmica.

Dentro da prática do jogo existem diversas formas de aceder ao dispositivo, a depender da sua plataforma e objetivo principal. A seguir, serão apontados determinados vetores que poderão nos dar alguma orientação sobre essa diversidade. Recorreremos à

taxonomia de Roger Caillois (1990) não com o intuito de categorizar e analisar jogos específicos, mas sim de apresentar ao leitor as diferentes estruturas a que um jogo poderá recorrer, intuindo ser talvez a partir dessas características básicas que os mesmos orientam o seu sentido geral inicial. Caillois vislumbra dois grandes domínios, o das apostas e de azar; e o da mímica e da representação – muito embora haja outros jogos que não se encaixem nesses territórios. O autor chega, assim, a quatro categorias, mais ou menos combináveis entre si, que carregam princípios sociais e estão presentes na vida coletiva e até mesmo institucional das sociedades: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

Agôn daria conta de todos os jogos que apresentam a competição como elemento fundamental, a partir de uma igualdade inicial de oportunidades, seguida por uma desigualdade secundária, gerada por quem vencer e superar os obstáculos e desafios. Essa desigualdade se sustenta pelo vencedor que não pretende dizimar seus adversários, mas apenas demonstrar a sua superioridade, por meio do seu êxito. Esse tipo de jogo convoca disciplina e responsabilidade pessoal. Além dos esportes, a dama, o xadrez e o bilhar são exemplos desta categoria.

Alea refere-se aos jogos em que a decisão por vencer não depende do jogador, mas sim do destino. É o destino quem decide a vitória ou a derrota, e o máximo que o jogador pode fazer é torcer pela primeira hipótese. Todos partem de uma situação de igualdade, e aquele que vence foi tocado pela sorte. Em caso de derrota, a rivalidade reflete apenas que o vencedor teve mais sorte do aquele que foi vencido. Esse tipo de jogo reivindica uma entrega ao destino e o atenuar das vontades, aliados a não necessidade de treinamento, atitudes exatamente opostas às de *agôn*, mas que podem ser perfeitamente combináveis a essa categoria. Jogos de sorte, como loteria, cara ou cora e roleta, são alguns exemplos desta categoria que revelam a benevolência do destino.

Mimicry é a categoria de jogos em que a simulação, ilusão ou a imaginação são os meios para jogá-los. Adotar um personagem ou uma ficção fazem parte da atividade desses jogos. E a ideia de subverter uma realidade, fingindo uma outra, é recorrente: mascarar-se, travestir-se, mimetizar, disfarçar, representar, interpretar são elementos típicos. O prazer está em ludibriar os outros com as suas atividades. Essa categoria poderia combinar-se com *agôn*, mas dificilmente com *alea*, por conta da passividade desta última em total oposição à atividade de *mimicry*. Mímica, disfarce e ilusionismo são exemplos de jogos desta categoria.

Por fim, *Ilinx* define os jogos que buscam a vertigem como ambiente, opostamente à estabilidade da vida ordinária. A falta de controle assusta e atrai ao mesmo tempo. E esse atordoamento pode ser provocado tanto fisicamente como psicologicamente. O atordoamento

e a deriva provocados pela falta de controle são os elementos presentes nestes tipos de jogos. Alguns procedimentos físicos, como a queda, a rotação rápida e a aceleração retilínea e a projeção no espaço, podem ser ativadores deste estado de descontrole. Os rodopios de dança dos dervixes ou o *voleteio* mexicano ilustram esta categoria.

Uma perspectiva importante relacionada ao jogo é o ato de jogá-lo. Para Huizinga “*at play*” – “jogar”, ou ainda “estar em jogo” (nos jogos algo “está em jogo”), é algo que transcende as funções objetivas do jogo transformando, a cada ação realizada pelos participantes, o sentido da direção e agregando novos sentidos à sua função operativa de significar. Não seria, através do ato de jogar, que cada jogada poderia caracterizar-se como um ato simbólico de comunicação a orientar novas relações – entre participantes e o sistema do jogo – no decorrer da partida? Podemos pensar a ação de jogar como um ato que está sempre a movimentar-se, não fixo, em constante estado de transformação, que se atualiza a partir da ação da jogada anterior – seja a de outro participante, seja a do próprio jogador.

Salen e Zimmerman, em *Rules to Play* (2003), abordam o *meaningful play* como conceito central do jogo, caracterizando o âmago de cada jogo e que acaba lhe dando mais ou menos relevância. Para os autores, seria o *meaningful play* específico de cada dispositivo que possibilita maior ou menor sucesso ao jogo: o sucesso do jogo está em oferecer boas experiências aos jogadores, experiências carregadas de significados e que, por isso, tornam-se significativas e relevantes. Por ser um conceito constituído de diversas camadas, abordarei aqui algumas delas a fim de sustentar o desenvolvimento reflexivo conseguinte.

Para Salen e Zimmerman, *meaningful play* é a relação entre jogar e significar, uma articulação entre ação e sentido, que se dá entre a relação do sentido geral do jogo e os sentidos que emergem ao jogá-lo em si. “Jogar” não é apenas algo que surge a partir do sentido jogo – como por exemplo de seus objetivos, de uma jogada individual ou coletiva orientada por competição, colaboração ou acaso – mas também, e principalmente, a partir do “modo” como os jogadores interagem com o jogo ao jogá-lo. Assim, *Meaningful play* seria a interação entre os jogadores com o sistema desenhado pelo jogo – o dispositivo – e com o contexto em que é jogado:

O jogar não vem apenas do próprio jogo, mas da maneira como o jogador interage com o jogo para jogá-lo. Em outras palavras, o tabuleiro, as peças e até as regras do xadrez não podem, por si só, constituir o meaningful play. Meaningful play surge da interação entre os jogadores e o sistema do jogo.

Assim como do contexto em que o jogo é jogado (SALEN; ZIMMERMAN, 2003: 33, tradução da autora).¹

Identificamos aqui uma característica importante para perceber o conceito: a ação dos jogadores, o ato de tomarem decisões e fazerem escolhas, a partir da relação entre o sentido geral do jogo e os sentidos emergidos de cada jogada que é feita: *Uma maneira de enquadrar o que os jogadores fazem quando estão jogando é dizer que estão fazendo escolhas* (Idem: 33, tradução da autora).² Ou seja, em tempo presente, os participantes estão decidindo e atualizando qual estratégia tomar, a ação a executar, que interação ter com os outros jogadores etc. Esse aspecto da autonomia humana na tomada de decisões, seja individual e/ou coletiva, é o que alimenta o sistema do jogo. Seria através desse “modo” interativo com o dispositivo que uma *dramaturgia orgânica* vai emergindo em tempo real e se compõe à narrativa inicial proposta pelo jogo, definindo assim a abertura do sistema que mencionamos anteriormente ao falarmos de cultura?

Os resultados que surgem de cada ação no decorrer do jogo vão mudando o sentido de direção e de significado. E é aqui que se revelam a instabilidade e a abertura como mecanismos fundamentais para sustentar a “alma” do jogo: o risco e a transitoriedade convocam uma presença atenta e disponível a *(re)agir* conforme o acontecimento vai se fazendo. Essa deriva, a que todos os que participam estão sujeitos, é o lugar que nos aproxima, em certo grau de igualdade, de uma espécie de denominador comum na relação com o acontecimento, cocriando-o a cada instante. Assim, o jogo produz significados através do jogar, os quais são consequências de como o próprio jogo articula as suas possibilidades de interação entre cada um dos elementos que, em alguma instância, são imprevisíveis e autônomos ao significado geral do jogo. Esse não saber é o suspense que alimenta e recria o jogo, dando-lhe sentidos (sensórios, de direção e de significado) enquanto se joga: um saber se fazendo, conhecimento oriundo do fazer, da prática, da experiência.

O meaningful play de um jogo emerge da relação entre a ação do jogador e o resultado do sistema; é o processo pelo qual um jogador age dentro do sistema projetado de um jogo e o sistema responde à ação. O significado de

¹ Play doesn't just come from the game itself, but from the way that the player interact with the game in order to play it. In other words, the board, the pieces, and even the rules of Chess can't alone constitute meaningful play. Meaningful play emerges from the interaction between players and the system of the game. As well as from the context in which the game is played (SALEN; ZIMMERMAN, 2003: 33).

² One way of framing what players do when they play a game is to say that they are making choices (Idem: 33).

uma ação em um jogo reside na relação entre ação e resultado (Ibidem: 34, tradução da autora).³

Podemos observar a probabilidade do *meaningful play* do jogo ser mais ou menos explícito em cada uma das categorias propostas por Caillois apresentadas anteriormente: em *agôn* e *mimicry* deverá ter mais relevância para o jogo em função da autonomia de reação dos jogadores; em *Ilinx*, no qual o sentido se faz pelo vazio, o abismo, o não saber e o nenhum controle, seria mais desafiador para os participantes identificarem o *meaningful play*, visto que causa e efeito não concatenam um encadeamento linear; já em *alea* talvez seja inexistente a orientação de sentido pelo jogar, visto que a aleatoriedade e a sorte sustentam cada jogada.

Não seria fora de propósito dizer que o que orienta o modo como a relação entre o eu, o dispositivo e o outro vai se dar é justamente o *meaningful play*, sendo este um eixo vivo que se atualiza em tempo real, à medida que o jogo ocorre. Essa organicidade no processo de criar sentidos faz parte inclusive dos conceitos de determinados jogos, como no caso do xadrez. Semelhante característica do jogo como principal eixo permite aproximá-lo da arte performativa relacional e participativa, a qual pratica seu acontecimento atualizando em tempo real a sua direção, a partir do que ocorre no encontro com o outro, participante, recriando, a cada nova situação, seus sentidos de orientação e significado.

Ao lidar com o improviso ou com essa atualização orgânica da dramaturgia do trabalho a partir das situações, não seria esse tipo de arte performativa uma espécie de jogo que tem na sua base a abertura para uma criação participante, dando ao espectador lugar não passivo? Sendo seu tabuleiro o espaço onde acontece, as peças os contextos criados para o encontro (posicionamento público-artista, linguagem, elementos cênicos etc.) e os dados as “provocações” oferecidas pelo artista, que funcionam como “gatilho” para estabelecer conexão/interação com esse outro participante?

Assumir o *meaningful play* como modo operativo principal do acontecimento, seja no jogo, na improvisação artística ou na performance com dramaturgia aberta pede, por um lado, uma disponibilidade e abertura do sujeito que participa; e, por outro, uma prontidão ao desapego: estar aberto ao que acontece e desse acontecimento gerar sentido, sabendo que um acontecimento conseguinte poderá colocar em “xeque” esse sentido primeiro e apontar para um novo sentido. Um dispositivo mais ou menos aberto influi diretamente na ocorrência desse

³ Meaningful play in a game emerges from the relationship between player action and system outcome; it is the process by which a player takes action within the designed system of a game and the system responds to the action. The meaningful of an action in a game resides in the relationship between action and outcome (Ibidem: 34).

meaningful play, na relação que os participantes irão estabelecer no decorrer do acontecimento: um sistema mais aberto poderá revelar sentidos menos previsíveis, mais inusitados, os quais poderão contornar as expectativas, intenções e os clichês de significado. Mesmo que em primeira mão essa condição possa inibir a iniciativa do espectador-participador, é muito relevante exercitar cada vez mais essa “musculatura”, para agenciarmos processos menos normatizados.

Entender uma obra artística aberta, na qual seu processo de significação se dá enquanto é “jogada”, é saber que a sua estruturação se define a partir das tendências emergentes no encontro com os participantes, relativizando ou multiplicando nesse caso o sentido de acerto, de sucesso, pois tudo o que acontece pode ser otimizado e dar-lhe sentido. É no jogo entre eu, o dispositivo e o outro – menos ou mais lúdico, menos ou mais sério – que a obra se faz, ganhando sentidos de direção e significado. O objetivo de torná-lo um encontro de entretenimento descompromissado não significa que não haja rigor e comprometimento, mas justamente o contrário: quanto maior a abertura de sentido, maior deverá ser a atenção e o compromisso com cada ocorrência para que sua função *significante* possa fluir.

Assim como acontece nos jogos, nos quais o *meaningful play* que emerge do “jogar” vai dando sentido às relações e tornando significativa o sentido geral do jogo, para as artes performativas relacionais também é o *meaningful play* que emerge do “participar” que confere sentido à obra. Nestes casos, jogar e participar poderiam ser tomados como equivalentes e quase sinônimos: um processo ativo de fazer acontecer, dar vida e significância ao acontecimento, a partir daquilo que surge das relações entre eu, o dispositivo apresentado e o outro participante, seja o público ou artista.

Plataforma relacional_ *experiência estética e dramaturgia orgânica*

Tendo como base a abordagem de John Dewey (2010), pode-se relacionar arte e experiência ou, ainda, aproximar a arte da vida. A experiência estética tem sua origem em toda e qualquer experiência que chame a nossa atenção e interesse, e nos capte o olhar e os sentidos, através de um certo prazer ou estranhamento em testemunhar aquele acontecimento ou “acidente” que rompe o previsível e atravessa o cotidiano. Desde uma ambulância que passa com as sirenes ligadas e uma escavadeira que trabalha na fundação de uma edificação, que chamam imensa atenção, até observar os cuidados diários da vizinha com o seu jardim, o

mestre de obra a rebocar uma casa, ou ainda tomar um banho de mar com plânctons, ver uma estrela cadente, ter um orgasmo, a raiz da experiência estética é vivenciada numa variedade de momentos, ordinários e extraordinários.

A arte surge dessas experiências cotidianas que nos provocam um sentimento de vida e grande admiração: a pintura e escultura relacionam-se diretamente com a arquitetura e história, enquanto que na música, nos rituais, cerimônias e no drama teatral, há a reencenação de situações e relações sociais e emocionais do cotidiano. Com todas as ressalvas possíveis que possam ser feitas à concepção grega da arte, nas condições da cultura do século XXI, para os atenienses a arte era a mimese e reprodução da vida, sendo deste berço que as belas-artes se criaram.

No entanto, com o advento do capitalismo, os museus surgiram como o lugar a resguardar a arte, separando-a da vida comum e, conseqüentemente, da sua significação geral. A experiência da produção artística foi distanciada da experiência real da vida e passou a ser significada pela teoria estética. Este desvincular da experiência ordinária cria uma cultura especial, chamada por Adorno, no século XX, em certo momento, de “Alta Cultura”, uma produção simbólica reflexiva e apartada do cotidiano. A excentricidade almejada por parte dos artistas em suas obras é resultado também do avanço do capital, em um esforço de não serem engolidos pela produção econômica e a cultura de massa ressaltando, assim, essa separação. Ronaldo Brito, em *O moderno e o Contemporâneo* (2001), faz uma abordagem interessante desse contexto:

A liberdade moderna não era simplesmente a afirmação de novas possibilidades: era sobretudo uma revolta, um desejo crítico frente às coisas e valores instituídos. No limite, expressava o paradoxo de um sujeito que não reconhecia mais o mundo enquanto tal. E de um objeto – o mundo – que parecia não se comunicar com a principal figura construída pela civilização ocidental: o Sujeito (BRITO, 2001: 202).

Resulta daí um ‘individualismo’ estético peculiar. Os artistas acham que lhes compete empenharem-se em seu trabalho como um meio isolado de expressão pessoal. Para não atenderem à tendência das forças econômicas, é comum sentirem-se obrigados a exagerar a sua separação, a ponto de chegarem à excentricidade. Por conseguinte, os produtos artísticos assumem em grau ainda maior a aparência de algo independente e exotérico (DEWEY, 2010: 69).

Assim, pode-se afirmar que a experiência da prática da vida tem papel fundante naquilo a que chamamos experiência estética da arte. Para vivenciar uma experiência estética é preciso que o objeto não esteja separado de outros tipos de experiência. Caso contrário, não

por acaso, para muitas pessoas a arte parece estranha e inacessível, o que torna o estético sinônimo de uma artificialidade. Uma vez que experimentar é sinônimo de “provar”, a experiência se dá através do contato com esse outro de forma a confirmar a vitalidade dos corpos, mesmo que não haja contato físico:

A experiência, na medida em que é experiência, consiste na acentuação da vitalidade. Em vez de significar um encerrar-se em sentimentos e sensações privados, significa uma troca ativa e alerta com o mundo; em seu auge, significa uma interpenetração completa entre eu e o mundo dos objetos e acontecimentos (Idem: 83).

Assim, a experiência é o resultado da interação entre o ser e o meio. Quando realizada profundamente, ela torna a transformação dessa interação em participação e comunicação. Ou seja, experiência carrega em si o dinamismo e a passagem de um lugar para outro, mesmo havendo lugares de repouso ou pausas. E é nesse território que a arte performativa relacional se insere: oferece no encontro com o espectador, em participação e comunicação, uma experiência de travessia que parte de um algo a outro algo. Muitas vezes, parte-se de algo comum ou cotidiano para um desconhecido e extracotidiano. Entre o agir e o receber, a experiência é afeto, não no sentido das emoções – embora estas estejam presentes – mas em um sentido maior: ser afetado por algo e reagir àquilo. É dessa interação aberta e porosa que a arte performativa relacional faz o seu chão, utilizando-se de fatos reais ou fictícios, do sensório ou da imaginação.

Tanto o artista como o participante vão, ao longo do processo de encontro, ordenando os elementos de todo o conjunto para aproximá-los ao máximo das experiências e vivências do artista no processo de criação da obra. A meta é alcançarem juntos esse outro, essa sumidade, abarcando tudo o que veio anteriormente, ao qual poderíamos chamar experiência estética: aquilo que causa grande admiração e prazer, ou estranhamento, e leva todo o resto a ser posto em suspensão. A experiência estética é entendida aqui não como um lugar único e fixo, como um ponto a se chegar, mas como uma síntese múltipla, constituída dos acontecimentos inusitados e “acidentais” que nos aguçam os sentidos no decorrer da obra, suspendendo o tempo presente e, ao mesmo tempo, nos religando às experiências da existência.

No contexto do jogo, todos os envolvidos estão voltados para um mesmo tema/objetivo e atentos ao *meaningful play* para irem criando sentido de direção e significado àquela experiência. Igualmente, na obra performativa relacional os participantes estão voltados para um mesmo interesse, atentos às relações entre as diferentes camadas do

acontecimento para criar significação. Assim, por meio do atravessamento das experiências estéticas, que rompe a linearidade da situação, ocorre o sentido sensório e nos afeiçoamos, seja pelo prazer ou estranhamento, ao todo do acontecimento. Se experiência estética é, através dos sentidos do sensório, ao mesmo tempo aquilo que suspende o tempo presente e nos reaproxima da vida, é por meio dela que nos lançamos para fora de nós e, ao mesmo tempo, nos aproximamos do outro, sentindo-nos ligados. O modo como se agencia essas experiências e como interagimos com todas essas camadas de sentidos poderá ser mais vital e orgânico, ou mais estabilizado e fixo, a depender da plataforma experiencial oferecida pela obra/acontecimento.

Se o acontecimento da obra for então uma terceira coisa, em trânsito entre o artista e o participante, que vive entre um e outro, seria este aquilo que sustenta uma certa autonomia entre o impulso criador do artista (desejo, ideia, forma de comunicar) e a percepção do observador (sensação, compreensão)? Visto que consideramos aqui a obra relacional esse acontecimento em diálogo entre o *artista-ator* e o *observador-ecoador*, cujos papéis não são fixados e alteram-se entre si, é importante dizer que a ambiguidade é elemento fundamental para a sustentação da *autonomia poética do encontro*. E a diversidade de sentidos, a indefinição, parece promover uma existência móvel e instável da obra, que se possa fazer no encontro com quem vivencia o seu acontecimento, sendo, nesse sentido, aberta.

Segundo Umberto Eco, em *Obra Aberta* (1991), toda obra de arte tem uma dimensão aberta à medida que o objeto artístico é uma pluralidade de sentidos recombinaíveis constituintes de uma forma. Mas uma obra predominantemente aberta é aquela que se coloca em [...] *um grupo de obras enquanto postas numa determinada relação frutiva com seus receptores*. [...] *um modelo que não reproduz uma suposta estrutura objetiva das obras, mas sim uma estrutura de fruição* (ECO, 1991: 29). Para o autor, uma relação frutiva é aquela da qual se possa aproveitar, usufruir, degustar, tomar parte. Obras inacabadas ou abertas intensificam a possibilidade de fruição, que é assim ao mesmo tempo a sua interpretação e execução: [...] *em cada fruição a obra revive de uma perspectiva original* (Idem: 40). A ideia de obra carrega em si o entendimento de que um conjunto de experiências anteriores (materiais, ideias, imagens, emoções, sensações) é formalizado em um objeto artístico. Assim, uma obra aberta carrega uma dialética entre forma e abertura, [...] *isto é, definir os limites dentro dos quais uma obra pode lograr o máximo de ambiguidades e depender da intervenção ativa dos consumidores, sem contudo deixar de ser obra* (Ibidem: 23).

Nesse sentido, chamar “obra aberta” a um trabalho performativo que lide, no seu processo de comunicação, com a instabilidade ao invés da otimização – uma condição de arte

perfeita, clássica e normatizada (definição estática), frequentemente referidas nos espetáculos de teatro ou de dança tradicionais, associados a uma ideia de resultado e evento – é concluir que o trabalho ressalta uma condição que permite a mobilidade de interpretação e um deslocamento de perspectivas, relações e processos que constituem o acontecimento. Vale ressaltar que, nestes casos, propõe-se uma experiência relacional sem objeto, ou seja, o “objeto” é o próprio acontecimento, as situações e as relações que ele agencia. Revela-se aqui um salto emancipatório da necessidade de um objeto físico como mediador relacional na produção da arte contemporânea, expandindo os campos de pesquisa da arte relacional.

O autor de uma obra aberta não está interessado em saber necessariamente o resultado final, mas sim em disponibilizar peças soltas, fragmentos combináveis para uma composição autônoma por parte do observador-participador, como ocorre num jogo. Neste caso, o autor abandona a hierarquia rígida da relação de causa e efeito, agarrando-se ao dinamismo e à mobilidade na constituição de uma obra, entendendo-a como um processo democrático de relações inesgotáveis. Uma obra aberta seria então uma obra em movimento que convida o participador a uma diversidade de interações, mesmo que não diretas, sem contudo esquecer do mundo intencionado e proposto pelo autor. A obra em movimento subtrai uma experiência ou ponto de vista privilegiado, apresentando *muitos perfis e também diversos pontos de vistas sobre um mesmo perfil* (ECO, 1991: 58).

Esse dinamismo faz com que o espectador-participador necessite de deslocar-se continuamente para ver a obra sob novos aspectos e em contínua transformação. Neste sentido, a sua composição é continuada e assume uma multiplicidade de formas durante o seu acontecimento, sendo esta influenciada constantemente pelos acasos a que está sujeita. Trata-se de um processo coletivo de criação que não almeja o “acabamento” como estrutura estética definitiva, e sim uma estética relacional e da cocriação entre artista-obra-participador e acasos, em atos conscientes e autônomos. A obra deixa de se fazer em torno de um eixo central e essencial para tender a certa indeterminação em uma contínua dilatação, em que se soma à sua abertura na relação artista-participador o fato de estes terem de manusear variadas ocorrências não previstas: a construção de uma *dramaturgia orgânica*, que se adapta aos acasos que lhe atravessa. Ampliar o conceito corrente de dramaturgia aberta para o de *dramaturgia orgânica* faz-se coerente à medida que assumimos que, para além da abertura de cocriação entre artista e participador, há uma organicidade latente na obra: a de adaptar-se, como um organismo vivo, às condições inesperadas e variáveis de cada encontro.

Parece relevante não confundirmos essa abertura e indeterminação da obra com caos ou amorfia. A obra passa a não estar condicionada por um absoluto, mas sim por um conjunto

de elementos que assumem mais ou menos relevo a partir das relações geradas no decorrer do acontecimento. Esse conjunto evoca certa potência, possível de ser desenvolvida e de se manifestar em diversas formas. Há sempre um convite específico feito pelo autor da obra, mesmo que o *habitar* desse acontecimento seja imprevisível. Assim como no caso do jogo em que o dispositivo apresenta um sentido geral, mas é *meaningful play* na sua forma imprevisível de se dar, que vai sobrepondo outras camadas de sentidos ao inicial. Fazendo uma analogia com a vida cotidiana, é como se convidássemos pessoas para virem comer em nossa casa e a especificidade do convite fizesse toda diferença no desenvolvimento do acontecimento (um jantar, café da manhã, comemoração de aniversário, natal etc...); e, muito embora pudéssemos especular sobre a potência do encontro, de fato não saberíamos a maneira como ele iria acontecer. É um sistema de possibilidades no qual *há um complexo interagir de forças, uma constelação de eventos, um dinamismo de estrutura* (Idem: 56). Embora o autor ofereça ao observador/participador uma obra a ser acabada, já supõe previamente um jogo de possibilidades mesmo que não controle o seu desenvolvimento, deixando-a fruir através dos *meaningful plays* que se apresentarem nas relações.

Essa abertura do sistema como método para criar seus sentidos (sensórios, de direção e de significado), os quais emergem das inter-relações, transitórias e móveis, entre os seus elementos, é a plataforma onde a experiência acontece. No caso de uma obra relacional e participativa, as inter-relações entre todos os elementos participantes agenciam a experiência, sendo a sua plataforma, a vivência e a recriação de uma espécie de *dramaturgia orgânica*. É a mobilidade do jogo entre as “peças” envolvidas e as suas possíveis articulações *entre*, de forma viva e adaptável, que constroem essa *dramaturgia orgânica* do acontecimento.

A instabilidade _risco/acaso como meio

As regras sociais e relacionais servem para estruturar um modo de agir e responder, sendo comumente unilaterais, oferecendo um modo operativo único de funcionamento, fixando modelos para as nossas ações. Por outro lado, ao mesmo tempo que elas delimitam um determinado modo, iluminam, ao fazê-lo, tudo aquilo que ficou de fora, as outras inúmeras possibilidades, menos óbvias. Muito embora as regras normalmente sejam explícitas, carregam junto de si um arsenal implícito de ocorrências que poderiam subvertê-

las. Essa pluralidade implícita está sempre em iminência de se tornar explícita, a depender do desenvolvimento da situação e das escolhas que serão feitas a partir dela.

Essa iminência, essa possibilidade latente da ocorrência daquilo que ficou de fora da meta, do previsto ou previsível, é o que podemos chamar de *risco*. “Correr o risco” não seria nada mais do que estar exposto a algo não previsto e inusitado. Ter consciência do risco a que se está sujeito é saber que a sua eventual ocorrência irá abalar as estruturas previstas. Um acontecimento, seja no caso de um jogo ou de uma performance com *dramaturgia aberta*, que leva em consideração ocorrências arriscadas, convoca do participante uma disponibilidade de presença e atenção flexível e em estado de prontidão, para que se possa lidar com os acidentes que atravessem o contexto. Considerar o risco de ocorrências inusitadas é tomar a variável e a precariedade, ou seja, a instabilidade, como modos de re-existência em adaptar-se aos acasos, estes que conferem ao sistema estabilidades temporárias.

Embora o risco aponte um temor de estarmos correndo perigo, especialmente por lidarmos com o incerto, com o oculto e não visível – sendo isso, para a nossa cultura ocidental, racionalista e pragmática, tido como uma situação perigosa; a expressão em português “quem não arrisca, não petisca” pode nos dizer que, por outro lado, sabemos que esta ousadia em estar aberto ao inusitado muitas vezes nos surpreende positivamente, brindando-nos com algo muito além de nossas expectativas. Confiar nesta instabilidade e arriscar-se seria, possivelmente, crer que existem outros modos de agenciar nossos corpos, afetos e encontros que não se orientam apenas por modo único de como “deve ser”.

Tanto no jogo como nas artes efêmeras o risco está sempre presente, em maior ou menor probabilidade, pelo fato inevitável de não se poder ter controle absoluto das ocorrências nos processos lúdico e criativos. No entanto, há alguns casos em que sublinhar a potência da instabilidade e arriscar-se são escolhas conscientemente radicalizadas. Uma arte performativa relacional e participativa conta inevitavelmente no seu acontecimento com um modo operativo muito semelhante ao de um jogo: arriscar-se a uma série de acasos, não previstos e, a partir dos resultados emergentes da relação entre eu, o dispositivo e o outro, sustentar-se de forma complexa.

O conceito de risco vem imediatamente complicar os dados já de si confusos: a avaliação dos recursos disponíveis e o cálculo das eventualidades previstas fazem de súbito acompanhar duma outra especulação, uma espécie de aposta que supõe uma comparação entre o risco aceite e o resultado previsto (CAILLOIS, 1990:11).

Podemos aproximar esta descrição a uma possível categoria mista de *agôn-alea*, descritas anteriormente: a existência de um desafio inicial cuja travessia é arriscada e conta com uma série de aleatoriedades não previstas durante o percurso, em que se faz uma articulação entre os resultados esperados e os recursos disponíveis emergentes de cada situação, confiando na atualização do sentido a partir dos acasos e das habilidades em lidar com ele.

Agenciar o jogo entre as relações que se apresentam revela uma complexidade que articula um fato, uma escolha frente ao fato, sujeita ao acaso, e uma aptidão para tirar o melhor partido frente aos recursos disponíveis:

Estes, delapidados pela negligência, só serão frutificados, por um cálculo sagaz, por uma escolha entre a prudência e a audácia, que assim colabora com uma segunda coordenada, isto é, em que medida o jogador se dispõe a apostar mais no que lhe escapa do que naquilo que controla (Idem:11).

É nesse agenciamento complexo que o risco se manifesta, conferindo ao acontecimento seu grau de instabilidade – oscilação, variação, mutabilidade e fluxibilidade. Essas qualidades refletem a ideia de movimento e impermanência, uma liberdade de escolha alinhada ao que ocorre no momento presente. No entanto, essa liberdade está condicionada a manter o “bom funcionamento” do acontecimento, ou seja, ir conferindo-lhe alguns sentidos.

Nesse jogo entre preenchimento e vazio, direção e suspensão, ocorre a justeza do acontecimento. Entre o rigor do convite e a justa liberdade do encontro, a instabilidade é o modo como o acontecimento e o seu “mecanismo” se ajustam, correndo maiores ou menores riscos, garantindo assim a abertura da obra. Se a segurança e a garantia sustentam a estabilidade, é o risco e a dúvida que sustentam a instabilidade. Trabalhos que apostam em procedimentos mais instáveis no seu modo de comunicação, possivelmente estejam mais interessados em fazer perguntas do que em dar respostas.

Se, por um lado, as regras de um jogo ou de um encontro de arte performativa orientam aos participantes que estão sendo convidados a participarem, por outro, como de costume, podem inibir o surgimento do inesperado ou de perguntas. No caso de um trabalho artístico ou jogo que queira instaurar seu acontecimento em uma zona móvel e vital, seria preciso dar grande atenção às eventuais regras que irão orientar o “mecanismo” do dispositivo. Para o acontecimento estar aberto à emergência de perguntas e de ocorrências inusitadas que possam surpreender positivamente as relações entre os elementos envolvidos, torna-se importante que quaisquer regras não sejam sentenças fechadas, mas que possam

adaptar-se às condições situadas, de onde outras novas regras também podem emergir. Aqui entra o papel do performer como mestre de cerimônias do acontecimento.

Seria preciso entender as regras não como palavra de ordem, mas como orientação situada emergente da condição partilhada e passível de mobilidade, com a qual nos comprometemos. Que elas não sejam rijas e coercivas, mas flexíveis na sua dimensão coletiva, enquanto fizer sentido seguir junto naquela direção. E, apesar de suas existências e delimitações em determinado momento, as regras devem resguardar a possibilidade da ocorrência de todos os outros territórios que ficaram de fora daquele contorno, sabendo-o provisório, transitório e instável.

Por fim, cultivar o risco como “tempero” dessa transitoriedade e instabilidade é cultivar um estado de alerta e prontidão em relação ao *meaningful play* emergente de cada nova ação e posição de relação. E, apesar das pré-orientações – regras iniciais –, sabê-las passíveis de transformação, conforme as emergências no decorrer do acontecimento em questão, seja ele um jogo ou uma obra participativa relacional.

Síntese #jogo

De partida, é importante pontuar que, apesar de todas as relações e das possibilidades de contaminação, arte e jogo guardam, como espaços de criação, ação e reflexão, diferenças e especificidades. O objetivo neste capítulo é buscar aproximações, restando, para uma outra pesquisa, reelaborar a diferença de estratégia reflexiva abrigada por cada um dos conceitos.

As aproximações entre o jogo e cultura revelam-se intrínsecas às suas funções sociais: práticas de significação, experimentação, definição e interpretação de condições existenciais. Em certa medida, podemos entender o jogo como um *fractal da cultura*, que repete, como já vimos, alguns de seus padrões em termos de estrutura: sistema de um conjunto complexo de códigos que sustentam certas manifestações sociais, seja reafirmando-os ou subvertendo-os, desenvolvendo-os ou recriando-os. Como já foi afirmado, o jogo é uma das práticas, próprias à cultura, de contínua reflexão e significação, a partir das experiências vivenciadas, e essa prática é semelhante à das artes performativas: também se supõe uma atividade física ou intelectual a partir de um sistema de regras de interação e objetivos, que revelam um modo de ver, estar e pensar o mundo, subjetiva e objetivamente, possibilitando uma experiência

estética sensível e reflexiva sobre a vida. Nessa necessidade de estabelecer relação e comunicação, reflete-se uma operação do coletivo, enquanto que a organicidade e autonomia em práticas de improvisação, diante dos fatos que se apresentam em tempo real, configuram uma dimensão relativa ao indivíduo.

Como nos foi possível observar ao longo deste texto, o jogo nasce na cultura e, ao mesmo tempo que a afeta e a recria, sustenta uma prática social de divertimento e entretenimento. É um meio/processo/dispositivo pelo qual um grupo de pessoas pratica e exercita elementos culturais de forma criativa e lúdica, sejam esses conceitos, ideologias, hábitos, éticas e imaginação, num espaço-tempo fora da vida comum. Essa experiência de encontro, que oferece um distanciamento da vida real e cotidiana, possibilitando a imaginação, simulação e fantasia, é semelhante a uma das possíveis experiências performativas, tanto para o criador como para o participante. Pudemos observar que o jogo possibilita o exercício humano da imaginação e simulação em processo criativo, as quais são práticas sociais vivenciadas em diversos meios, dentre eles a arte:

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa 'imaginação' da realidade (ou seja, a transformação desta em imagens), nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa 'imaginação' (HUIZINGA, 2000: 4).

Também a arte na cultura ocupa esse espaço-tempo deslocado e utiliza-se de meios comuns aos do jogo – a imaginação, a subjetividade, a interpretação e a expressão – para exercitar os elementos culturais citados acima, desde um outro lugar e ponto de vista, com orientação própria. Não seria a imaginação território fundante da arte, uma vez que esta manipula imagens? Majoritariamente pictóricas, no caso das artes visuais; imagens técnicas, na fotografia; imagens poéticas, na literatura; imagens corporais, nas artes performativas, muito embora essas categorias possam ser subvertidas (como por exemplo imagens técnicas na literatura e poéticas na fotografia). Parece haver aqui um segundo ponto que pode aproximar em grau de semelhança e equivalência os lugares do jogo e da arte na cultura.

A capacidade criadora, tanto nos povos quanto nas crianças ou em qualquer indivíduo criador, deriva de um estado de arrebatamento. A realidade do ritmo natural da gênese e da extinção arrebatava sua consciência e esse fato leva-o a representar sua emoção em um ato, inevitável e como reflexo (FROBENIUS, 1932 apud HUIZINGA, 2000: 12).

A esse arrebatamento do qual nos fala Huizinga, podemos compreendê-lo como um estado que nos atravessa vez ou outra nossa existência. Apesar de não se manter necessariamente de forma constante no nosso cotidiano, é mais comum do que pensamos ser, sendo muitas vezes vivenciado em experiências estéticas diversas, que nos remetem a esse encantamento e estranhamento que é a vida, no seu ordinário e extraordinário, trazendo-nos à consciência suas camadas mais e menos tangíveis. Essa capacidade criadora é inerente a todo ser humano, podendo ser menos ou mais aguçada, a depender das oportunidades que se tem em praticá-la. Uma obra relacional considera que esse outro participante pode viver esse estado de arrebatamento e contribuir, tanto quanto o artista, à criação da obra em termos práticos e conceituais, transferindo ao encontro a referida *dramaturgia orgânica*.

A experiência da obra de arte sempre ultrapassa, de modo fundamental, todo horizonte subjetivo de interpretação, tanto o horizonte do artista quanto de quem recebe a obra. A mens auctoris não é nenhum padrão de medida plausível para o significado da obra de arte (GADAMER, 2008: 17).

Nesse sentido, o jogo também é uma experiência que, para além da subjetividade do jogador, só pode ser verdadeiramente compreendida a partir do jogar, a partir do momento em que o jogador decide mergulhar nessa experiência e submeter sua subjetividade à natureza do jogo, tal qual ocorre com a experiência da obra de arte (ONÇA, 2015: 132).

Estas citações revelam que tanto o jogo como a arte são experiências abertas que convocam o sujeito que as vivenciam a submeter sua consciência e subjetividade à prática e à vivência do dispositivo em si: *todo jogar é um ser jogado* (GADAMER, 2008: 160). Trata-se de ferramentas de comunicação com as quais o sujeito vive uma experiência que congrega a sua subjetividade a atos objetivos, colocando-os em relação.

Como já foi enunciado, tanto a experiência de jogar como a de participar de uma obra relacional acontece como um deslocamento da vida cotidiana, em determinado lugar e ambiente, com tempo de início e de término. Parte-se de um lugar para chegar a outro, e esse espaço de tempo é honrado e preservado para que o dinamismo da experiência possa chegar ao seu desfecho. Independentemente do papel que assume – vencido ou vencedor, artista ou participante – a vitória ou o clímax seria um acontecimento que nos atravessa e que não é um ponto isolado, sublime, supremo, mas sim a síntese que abarca todo um espaço-tempo de práticas de convívio e relacionais: a vivência da *experiência estética*, um sentimento de vida e grande admiração.

Essa perspectiva de uma experiência que tem mobilidade, deslocamento, revela, tanto no jogo como em uma arte relacional, a atividade, mais ou menos explícita, dos sujeitos envolvidos. Esse momento comungatório entre pessoas com interesses comuns, presente em ambas as práticas, em que a experiência acontece, oferece outras reflexões da existência, a partir de uma situação que agencia *relações* entre conceito, afeto e prática. Assim como compreendemos anteriormente a cultura como código que supõe comunicação e, portanto, dinamismo nas interpretações, significados e símbolos, também poderíamos entender o jogo e a arte relacional como sistemas de códigos em sistema aberto: embora tenham um conjunto de regras que orienta o “mecanismo” do dispositivo, sua estrutura é dinâmica e aberta às resultantes da experiência, transformando-se em forma e conteúdo ao longo do percurso de jogar ou participar.

O caráter espetacular está presente em alguns jogos e, nesses casos, é através dele que uma esfera cerimonial se realiza e a representação de papéis, ou um “fazer de conta”, acontece, o que aproxima os jogos das práticas do ritual, da arte do teatro. A arena de um jogo olímpico e o palco de um espetáculo de teatro assumem o mesmo papel: o de espetacular algo que está além do cotidiano do homem comum e da vida ordinária. Nesse sentido, o acontecimento artístico relacional é um jogo que busca encontrar novas “personagens”, novas relações e interações, inventando suas próprias regras e, possivelmente, subvertendo-as, a fim de recriar a vida e os seus dramas num espaço de divertimento. Quando assumimos o jogo não apenas como atividade vital na dinâmica da cultura, mas como metáfora que nos permite pensar seus diversos aspectos e práticas, pensáveis como jogo, então nos vemos diante da perspectiva de entender também a questão da arte como jogo. Criador de um jogo de tabuleiro, nos anos 1970, no Brasil, o conhecido compositor de canções e escritor Chico Buarque de Holanda, dizia, no manual do seu *Ludopédio* (um jogo que simulava um torneio de futebol), que as regras estavam lá... para serem quebradas! (<<http://www.chicobuarque.com.br/sanatorio/ludopedio.htm>>).

Assim, quando pensamos a arte, esse território ou estratégia de pensamento e significação que adquire na cultura ocidental contemporânea um escopo de regras e uma abertura que lhe são curiosamente específicas, devemos entender que seu caráter de jogo não é uma propriedade da obra encerrada em si mesma, mas da atividade relacional que põe em marcha: toda obra tem a potência de instalar seu próprio jogo, dependente, em maior ou menor grau, da adesão do espectador, seu jogador. Dessa maneira, o conceito de jogo ilumina, na arte, não seus aspectos estáticos, mas a sua instabilidade através da dinâmica viva das relações entre participantes, obra e autor. Uma arte participativa e relacional é não o jogo

em si, conjunto de regras, mas a experiência de um jogar ao mesmo tempo poético, conceitual, relacional e significativo, sendo essa experiência aberta, móvel e instável.

Notas sobre o trabalho *Procedimentos para Encontrar-se*

Procedimentos para Encontrar-se (2019)⁴ é um projeto cênico que trata da natureza e percepção de relações, comunicação e encontro: é possível definir o que é um encontro? Quando e como o encontro acontece? O encontro é inevitável? Para experimentar estas perguntas, construímos práticas e dispositivos performativos para encontrar o outro, que questionem o que é um encontro na sua complexidade e diversidade. Estes dispositivos baseiam-se na exploração do sistema de signos e ferramentas que usamos para nos aproximarmos uns dos outros: palavra, gestos, objetos e contato físico. A partir da definição de diferentes situações de relação, construímos enunciados, com diferentes regras, que estruturam e simultaneamente possibilitam uma abertura, permitindo explorar e descobrir novas qualidades de encontro.

Uma das bases do trabalho é a concepção de Erin Manning, em *Politics of Touch* (2006), sobre relação e encontro como estados de transitoriedade e recomeço constante. Por este motivo, trabalha-se com estruturas-bases, móveis, e métodos de improvisação que possibilitam o encontro como lugar de passagem e não como lugar fixo. Não interessa fixar o encontro, mas explorar este *space of the crossing*. O processo criativo baseou-se em duas estratégias/perguntas: a) usando as ferramentas que levam ao encontro, subvertendo-as de modo a eliminar a intenção de encontrar-se, mas ao mesmo tempo sem evitar o encontro: o encontro acontece à mesma? b) explorar os códigos conhecidos, vigentes, comumente usados para levar ao encontro. Esgotá-los, encontrar novos. Que outras possibilidades de encontro existem?

O interesse artístico está em compreender o papel do corpo e seus agenciamentos nos processos de comunicação com outro corpo em diferentes situações. A estrutura dramática deste espetáculo baseia-se na ideia do corpo ser média relacional. A teoria do *corpomídia*,

⁴ *Procedimentos para Encontrar-se*: concepção e criação Ana Correa e Julia Salem; apoio à dramaturgia: João Esteves; desenho de luz: Luis Moreira; música: Ketia Pina. Contemplado pela Fundação GDA | Apoio a Espetáculos de Teatro e Dança, 2019. Disponível em: <https://drive.google.com/open?id=1V1DQM_DYLhKRCg9Wmj5h7YaCVTVxy>. Acesso em: 9 jun. 2020.

desenvolvida por Christine Greiner em colaboração com Helena Katz (*O Corpo*, 2005), que dá suporte a essa pesquisa, nega a ideia de o corpo ser um processador de informações, mas sim um meio sensível àquilo que media, sendo transformado internamente por essa afetação externa (informação). Esse processo não é linear, tudo está em movimento, é transitório: aquilo que o corpo em relação/situação de encontro media entre si mesmo, o outro e o ambiente, acontece em fluxo constante, e essa mediação de fora para dentro e de dentro para fora dá-se a cada tempo presente, sendo diferente a cada instante.

Discutir e produzir modos de compreensão simbólica neste campo da comunicação gira em torno de questões desafiadoras emergentes das diferenças culturais, no encontro de hábitos e de pensamentos de diferentes culturas, muito características das grandes metrópoles. Podemos ainda enfatizar a importância de uma diversidade cultural produzida no encontro entre as culturas do Brasil e de Portugal, refletidas nas respectivas nacionalidades das artistas, que não se restringe apenas aos ícones e aos clichês tidos como desafiadores no encontro entre diferentes culturas, mas os extrapola, aprofundando outros conhecimentos em torno das relações e da comunicação. Voltamos às bases do encontro, em estado de presença, corpo a corpo, agenciando distintas situações, ora mais quotidianas, ora extraquotidianas, que dão passagem a uma percepção ampliada do encontro entre o eu e o outro, o eu e o mundo.

Tendo em vista que, na minha trajetória artística, persigo ao longo dos últimos 10 anos um modo de concepção, produção e comunicação que contempla e sublinha o fator relacional, o último trabalho concebido com Ana Correa, em Lisboa-PT, se difere dos anteriores dando um novo salto, mesmo que ainda dentro deste território. Em trabalhos anteriores como *Instaura_ção* (2014) e *In_screver* (2016), nos quais a mobilidade do público no espaço é um dos convites primordiais, a variável das dinâmicas de permanência ou deslocamento no espaço dos participantes, bem como seus gestos e movimentos e as situações que destes emergem, são “peças” do jogo agenciadas com mais ou menos potência, a depender de cada encontro. Em uma espécie de jogo “camuflado”, os elementos acima citados são incorporados pelas artistas em tempo real, as quais, deixando-se afetar por eles, os agenciam fundindo-os à obra como se fossem “jogadas” que temperam a estrutura básica do acontecimento, dando-lhe outros sabores. Aos poucos, o público percebe esse contexto e pode passar a brincar e interferir mais nesta dinâmica em que “joga” junto.

No caso de *Procedimentos para Encontrar-se*, a dinâmica do dispositivo é inversa às dos trabalhos citados acima: o público está sentado ao redor de uma espécie de arena na qual as artistas vão jogar de forma explícita um jogo de encontros, usando para tal seis procedimentos diferentes com tempos de execução específicos. Muito embora não lhe seja

feito um convite explícito de interação, a obra reserva abertura para intervenção direta do público, especialmente nos procedimentos em que a fala é mediadora e possibilita outras triangulações, ou quando algum objeto lhe chega ao colo ou aos pés, ou ainda no desfecho do trabalho, quando todos participam desde um mesmo lugar – as artistas se juntam ao público – de um procedimento de encontro através do olhar e da observação.

O público é cúmplice da instabilidade e vulnerabilidade desse jogo entre as performers, expressando em participação suas afetações e reações, de forma mais ou menos explícita e influenciando no todo e na improvisação das artistas. Esse espetáculo questiona direta e indiretamente o público sobre o que estamos entendendo ser um encontro: estar em relação e em comunicação, espelhando as questões ao redor destes temas através de uma dramaturgia poética aberta, que ocorre por meio da palavra e do movimento em estado de improvisação, criando uma linguagem híbrida entre a dança e a performance.

Procedimentos para Encontrar-se contribui, desde a sua concepção até a sua estrutura cênica, para um modo de fazer, na área das artes performativas, que tem em conta a fruição da obra no momento da sua comunicação como um *acontecimento aberto*. Esta fruição não está pautada sob a perspectiva de o encontro entre o artista, a obra e o observador/participador ser o espaço onde se procura representar, compreender ou ordenar o mundo em um conhecimento genérico e consensual, mas sim na ideia de que a fruição ocorre em um encontro *acontecimento-obra* aberto às experiências individuais e às situações que são ali oferecidas, possibilitando gerar um saber estético-existencial plural.





Fotos: Alipio Padilha, 2019.

Diálogo com MO_ AND de Fernanda Eugenio (2011)

Fernanda Eugênio, antropóloga e artista brasileira, tem uma trajetória marcada por uma investigação continuada, viva e aberta no cruzamento entre o âmbito acadêmico estrito e usos artísticos e políticos da etnografia como ferramenta circunscritiva-performativa. Em 2002, em sua pesquisa de doutoramento, elaborou uma primeira formulação do Modo Operativo AND, que consiste numa ética do *Re-parar*, da *Reparagem* e da *Reparação*,⁵ sistematizada num conjunto de ferramentas-conceitos e de proposições-jogo.

⁵ Termos conceituais desenvolvidos por Fernanda Eugênio ao longo de sua pesquisa (2002).

Essa pesquisa se propõe a investigar, segundo as palavras da autora, os seguintes tópicos:

a investigação directa e experiencial dos funcionamentos do Acontecimento e da Relação; a explicitação dos modos de emergência e de sustentação de acontecimentos comuns metaestáveis; a sensibilização às condições de possibilidade contingentes-impermanentes de cada encontro e às consequências políticas dos posicionamentos individuais e/ou colectivos; a afinação das capacidades de distribuição não-hierárquica da atenção e de (re)inventário trajectivo do possível, simultaneamente no plano da auto-observação em acto e no plano do mapeamento da situação envolvente; o treino da disponibilidade à diferença e ao acidente/imprevisto, da comparência atempada, da tomada de decisão situada e da colaboração dissensual; a transferência de protagonismo do sujeito para o acontecimento, ou seja, a prática co-passionada da presença; o exercício de uma equiparação consistente entre autocuidado e cuidado do entorno e entre o discurso proferido e a sua efectuação no fazer; a frequência exploratória de disposições subjectivas e relacionais dissidentes para a performance íntima e social dos afectos, numa pesquisa de alternativas aos modelos identitários e aos scripts pré-definidos e hierarquizados (<www.and-lab.org>).

Por se tratar de uma investigação bastante vasta, vamos nos deter aqui a fazer uma abordagem do MO_AND em seu formato de jogo, compreendido dentro desta pesquisa de mestrado como um exemplo consistente de como o jogo, a arte e a prática relacional podem ser articulados, sistematizando, neste caso, uma política de convívio. Com a premissa de ser um jogo não competitivo com início e fim indefinidos, que tem como objetivo transferir o protagonismo do sujeito ao acontecimento, os jogadores têm à sua disposição – além do seu próprio corpo, inúmeros objetos para jogar. A partir das ações dos participantes (sem turno pré-definido), os elementos, sejam objetos ou corpos, vão sendo posicionados em relação à cada jogada, em uma espécie de tabuleiro “vazio” – marcado no chão com fita colante: *é um sistema de improvisação de com-posições – posições com* (EUGENIO, 2018), que convidam a um descondicionamento do hábito de querer compreender logicamente, cujo sentido e as regras emergem das posições do próprio jogar.

Frente a cada acontecimento emergente de cada jogada, Fernanda propõe que o anseio pelo saber seja substituído pelo sabor, ou seja, que o próprio acontecimento “prove” o seu saber, compreendendo ainda que o jogo ganha potência frente ao inesperado. Na relação com esse inesperado, ela propõe aos participantes uma primeira atitude de “não fazer”, que se traduz pela própria autora em um *re-parar* – voltar a parar para reparar (observar). Esse *re-parar* é uma observação do acontecimento que não pretende significá-lo de forma fechada e absoluta, mas sim tentar encontrar um *o que, como, onde e quando*, os quais possam orientar

a próxima jogada (próxima posição) e que venham a substituir perguntas como *quem e por que*, de forma a contribuir com aquela primeira posição inesperada, fazendo-a durar no tempo.

As regras do jogo definem-se e redefinem-se a cada conjunto de três posições: a primeira revela aquilo a que reparar; a segunda se coloca em relação com a matéria oferecida pela primeira; a terceira entra em relação com a relação (primeira-segunda) e confirma o sentido de direção (e não de significado), ao qual a autora nomeia como *plano comum*. Sustentar essa direção sem fixá-la e, ao mesmo tempo, adiar o seu fim, é o objetivo principal do jogo: aceitar a finitude e trabalhar pela sua amplitude e capacidade em *re-existir*, sabendo que em algum momento uma nova direção se apresentará, emergindo do próprio “esgotamento” da direção anterior que estava em movimento e, por isso, em contínua transformação.

Temos aqui um exemplo claro de uma estrutura de jogo pré-definida, pautada no modo de jogar, muito embora sua matéria e regras sejam moduláveis e imprevisíveis. O sentido do jogo emerge do próprio jogar e está em contínua transformação. O dispositivo carrega uma abertura de sentido, pela qual os participantes buscam “meta-estabilidades”, indo ao encontro desse comum entre o eu, o outro e o entorno. De onde não se pretende retirar das situações explicações, justificativas e interpretações, mas sim encontrar um “o que”, “como” e “onde” para a orientação do sentido de direção do acontecimento, aceitando as mudanças a cada novo inesperado emergente. Neste sentido, é um jogo sem fim no qual cada “acidente” que o atravessa é um final, mas também um novo início.

A fruição do jogo se dá através de uma lógica ilógica, que se orienta não pelo significado ou coerência, mas sim pelo sentido da direção que é dado pela consistência em ato de cada posição em composição – consistência essa que ocorre pela sua vitalidade e abertura a um plano comum, tendo de ser, para tal, posições explícitas e abertas. Essa consistência indisciplinada, alimentada em cocriação pelos participantes, é o que sustenta o sistema aberto do jogo. O MO_AND explicita muitas das questões discutidas ao longo deste capítulo e sintetiza-as da seguinte maneira: um jogo e a criatividade que nele se exercita em composições plásticas e performativas, como meio de criar novas formas relacionais não hierarquizadas, que subvertem hábitos sociais e apostam ser o inesperado, o inusitado e o desconhecido, o lugar de onde surgem regras menos coercivas e a abertura para a cocriação de outros mundos possíveis.



Fotografias cedidas por Fernanda Eugenio via e- mail.

Referências bibliográficas

- BASBAUM, Sergio. *O primado da percepção e suas consequências no ambiente midiático*. São Paulo: Ed. Intermeios, 2016.
- BRITO, Ronaldo. O Moderno e o Contemporâneo. In: BASBAUM, Ricardo (Org.) *Arte Contemporânea Brasileira: textos dicções, ficções, estratégias*. Rio de Janeiro: Marca d'Água, 2001.
- CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- DEWEY, John. *Arte como Experiência*. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- EAGLETON, Terry. *A ideia de cultura*. Lisboa: Atividades Editoriais Ltda, 2003.
- ECO, Umberto. *Obra Aberta*. 8 ed. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- EUGENIO, Fernando. AND Lab – Centro de Investigação em Arte-Pensamento & Políticas da Convivência. Lisboa, 2018. Disponível em: <www.and-lab.org>. Acesso em: 9 jun. 2020.
- EUGENIO, Fernanda; SALGADO, Ricardo Seça. Introdução: a operacionalidade do jogo. *Cadernos de Arte e Antropologia*, Salvador, vol. 7, n.º 2, p. 5-10, Salvador, 2018.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método*. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.
- GREINER, Christine. *O Corpo*. São Paulo: Annablume, 2005.
- HUIZINGA, Jonah. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- MANNING, Erin. *Politics of Touch*. Minneapolis: Univ. of Minnesota Press, 2006.
- ONÇA, Fabiano. Jogo, tecnologia e escolha. *Revista Digital de Tecnologias Cognitivas PUC-SP*, São Paulo, 2015.
- SALEN, Katie; ZIMERMANN, Eric. *Rules to Play*. Cambridge: MIT Press, 2003.
- VELHO, Gilberto; VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. O conceito de cultura nas sociedades complexas: uma perspectiva antropológica. *Jornal de Cultura*, Rio de Janeiro, n. 1, 1978.

Cartas_ práticas para encontrar-se

| | |
|---|--|
| <p>encontre um objeto irrelevante (registre em texto por que lhe é irrelevante; leia e perceba a que está a dar irrelevância)</p> | <p>Contemple um objeto. Como é que este objeto sente? (descreva em texto)</p> |
| <p>encontre um objeto relevante, observe-o. (Por que lhe é relevante?)</p> | <p>revele um objeto pessoal a alguém</p> |
| <p>mude um objeto de posição algumas vezes; observe-o por determinado tempo em cada uma delas e descreva em texto o que vê em cada ponto de vista.</p> | <p>elogie um objeto (registrar em áudio e ouvir: você se identifica com o elogio?)</p> |
| <p>faça uma composição com 3 objetos; reposicione-os diversas vezes (quais relações são possíveis entre eles? Registre em uma palavra cada uma delas)</p> | <p>doe um objeto a alguém e peça outro em troca</p> |
| <p>transporte um objeto ao longo do dia e tente sempre tê-lo à vista (perto ou longe)</p> | <p>Você está a carregar o que gostaria? Se quiser, deixe ou pegue algo</p> |

Errância (C)

Sumário

| | |
|---|------------|
| Introdução: percurso errante..... | C1 |
| <i>Corpo-cidade: público/privado.....</i> | <i>C9</i> |
| Plataforma_ <i>dissenso e alteridade urbana</i> | C12 |
| A instabilidade_ <i>errância como método</i> | C16 |
| Síntese #errância..... | C20 |
| Notas sobre o trabalho <i>Travèssa</i> | C23 |
| Diálogo com <i>Aqui, enquanto caminhamos</i> de Gustavo Ciriaco e Andrea Sonnberger..... | C27 |
| Referências bibliográficas..... | C30 |
| Cartas_ práticas para errar..... | C32 |

Introdução

Neste capítulo o interesse está em discorrer sobre como a prática de uma habitação poética da rua pode ser equivalente a um fazer político. Este fazer, através do dissenso e da errância, propõe uma outra vida, um outro corpo, um outro uso, uma outra experiência dos espaços urbanos, como alternativa às condições convencionais e/ou institucionalizadas. É importante evidenciar aqui que essas experiências, com o intuito de experimentar outros modos de estar na cidade, funcionam como uma espécie de jogo em que se criam situações lúdicas para estabelecer outras formas de relação com os espaços. Como uma dança, e o seu acontecimento em espaço público, poderia ser errante e não se render às luzes de uma cidade espetacular? Como criar condições de experiências coletivas na cidade menos alinhadas às práticas hegemônicas? Como essa dança poderia oferecer uma experiência de paisagem, de permanência, diferente daquela da urgência de circulação imposta? Como criar situações corpo-espaço – incorporar –, nas suas infinitas possibilidades de relação, para agenciar uma *experiência urbana da alteridade*?

Esse interesse, de um setor da arte contemporânea, de renovação através do lugar, é abordado por Marta Traquino, em “A construção do lugar pela arte contemporânea” (2008), como um tema atravessado por outras áreas do conhecimento, como as ciências sociais. A artista plástica e investigadora faz uma abordagem sobre como a falta de “sentido de lugar”, por conta de processos de migração e acessos à informação e comunicação universalizados, homogeneízam as diferenças das experiências particulares dos ambientes físicos. Visto que o sentido de lugar, para a autora, se dá através da partilha de uma cultura local, no modo como um grupo se relaciona a partir de práticas rituais cotidianas, como esses sentidos de lugar são incorporados por aqueles que acabam de chegar? Nos dias de hoje, para reconstruir esse sentido de lugar seriam necessários outros enquadramentos, capazes de acolher a multiplicidade de experiências e manusear materiais simbólicos diversos.

Hipóteses para as questões acima serão elaboradas a partir do entendimento dos conceitos de *Coreopolítica* de André Lepecki (“Coreopolítica e coreopolícia”, 2012) e de *Errância* de Paola Berenstein Jacques (*Elogio aos Errantes*, 2014), em diálogo com a reflexão sobre a prática e a experiência da rua que se tem, como artista e civil, a partir do momento em que se assume a errância e a falha como método. Tomando como referência a abordagem de Jacques, faremos uma sucinta abordagem histórica sobre o conceito, não linear e indisciplinada e, dando sequência, o desenvolvimento da estrutura para essa

experiência errante: a relação *corpo-cidade: privado/público*; a plataforma o *dissenso e alteridade urbana*; e a instabilidade, a *errância como método*. Os estudos de caso serão a exposição do trabalho *Travessa* (2011) e *Aqui, enquanto caminhamos*, de Gustavo Ciriaco e Andrea Sonnberger (2006).

Percurso Errante

Os errantes urbanos não perambulam mais pelos campos abertos como os nômades, mas pela própria cidade grande, fazem a experiência da metrópole moderna e recusam o controle disciplinar total dos planos modernos.

(Paola Berenstein Jacques, 2014: 33)

A epígrafe acima declara que a errância nas cidades acontece paralelamente – e possivelmente como resistência e crítica – ao desenvolvimento dos planejamentos dos espaços urbanos. Paola Berenstein Jacques (2014) recolhe narrativas errantes, desde Baudelaire, dadaístas, surrealistas até letristas e situacionistas, categorizando três momentos distintos para esse percurso errante na história: *flanâncias, deambulações e derivas*.

Para a autora, *flanâncias* corresponde a uma nova formulação da figura do *flâneur* – errante, vadio e observador –, oriunda predominantemente das narrativas de Baudelaire (1868) sobre sua relação com a cidade de Paris do século XIX, que foram, posteriormente, retomadas por Walter Benjamin em *Paris do segundo império segundo Baudelaire* (1938). Na década de 1840, tanto Paris como Londres sofreram grandes transformações urbanas e sociais, relativas à Revolução Industrial, que vieram a colocar em “choque” a relação do corpo com os espaços e a multidão das cidades. Neste contexto, a autora recorre ao conto de Edgar Allan Poe (“O homem das multidões”, 1840), citado por Baudelaire (2002), e ao texto de Friedrich Engels (“A situação da classe trabalhadora na Inglaterra”, 1844), por entender que estes revelam o conflito entre encantamento e desconforto – explicitado pela figura do *flâneur* – frente ao crescimento demográfico das cidades daquela época:

O dia estava agora prestes a romper, mas uma multidão de miseráveis ébrios ainda se apressava, entrando e saindo pela porta ostentosa. Quase como um grito de alegria, o velho abriu passagem para dentro, retomou seu porte primitivo e, sem objetivo aparente, andava para lá e para cá, em meio à multidão (POE, 2001 apud JACQUES, 2014: 51).

Na contramão da velocidade imposta pela modernidade, a figura do *flâneur* praticada por Baudelaire – ao levar em suas flanâncias tartarugas para passear, a título de exemplo – traz como resistência ao ritmo imposto pela modernidade, a lentidão e a ociosidade:

Ocioso, caminha com uma personalidade, protestando assim contra a divisão de trabalho que transforma as pessoas em especialistas. Protesta igualmente contra a industriabilidade. Por algum tempo, em torno de 1840, foi de bom-tom levar tartarugas para passear pelas galerias. De bom grado, o flâneur deixava que elas lhes prescrevessem o ritmo de caminhar. Se o tivessem seguido, o progresso deveria ter aprendido esse passo. Não foi ele, contudo, a dar a última palavra, mas sim Taylor, ao transformar em lema o Abaixo a flânerie! (BENJAMIN, 2005 apud JACQUES, 2014: 55).

Esta passagem remonta ao desejo de, através da flanância, “chocar-se” com essa profusão de estímulos sensoriais proeminente do crescimento das cidades indo, ao mesmo tempo, ao seu encontro e resistindo a ela.

Ainda segundo Jacques, é na flanância que, pelo meio da multidão, surge o desejo de uma experiência corporal relativa ao prazer do anonimato: perder-se ou encontrar-se no meio de tantos outros, sentir-se só na imensidão de corpos, encontrar um ritmo próprio no ritmo acelerado do todo, encontrar desvios, fissuras, olhares, ou ter diversos tipos de contatos físicos com esses tantos outros desconhecidos. A alteridade acontece de forma anônima e corporificada ao distanciar-se do que é conhecido e familiar em busca do estranhamento. A errância aqui se relaciona a experiências corporais relativas ao se perder voluntariamente através da *multidão* em estado de *anonimato*¹.

No Brasil, cem anos após a Independência, o ano de 1922 é marcado por um movimento modernista dos artistas que culminou na Semana de Arte Moderna de 1922, no qual se buscava uma independência também artística e cultural do país. O movimento, que teve à frente a figura de Oswald Andrade (*Manifesto Pau-Brasil*, 1924), dentre suas amplas manifestações que pretendiam diferenciar-se das técnicas modernas europeias e criar obras modernas aproximadas às temáticas nacionais sobre a mistura de raças e a cultura popular, teve aproximações das incursões urbanas do movimento DADA na Paris de 1921: enquanto na cidade francesa os artistas visitavam e ocupavam o jardim “baldio” da igreja Saint Julian, no Rio de Janeiro os modernistas brasileiros faziam excursões às favelas cariocas. O movimento parisiense passou a fazer incursões – ao que podemos chamar prenúncio das deambulações surrealistas – pelos espaços banais da cidade, públicos e abertos, que corriam

¹ Para Paola Berenstein Jacques, *multidão e anonimato* são os meios pelos quais as *flanâncias* acontecem. (JACQUES, 2014: 80).

risco de desaparecimento frente ao progresso da modernidade. Já no Brasil, as favelas apareciam cada vez mais na paisagem “carioca”, por conta do crescimento da cidade nos anos 1920, e caminhar por dentro delas era uma forma de incorporá-las – em experiência de corpo, indo mais além da experiência visual. Visitar a favela revela uma busca dos artistas por certa brasilidade precária, contrária aos parâmetros do que poderia ser considerado moderno na época: *Essa ambiguidade dos artistas modernos brasileiros – entre internacionalismo e nacionalismo, entre o novo estrangeiro e o nativo primitivo – encontrou sua mais engenhosa formulação em 1928, com a antropofagia cultural* (JACQUES, 2014: 105).

Escrito por Oswald Andrade, o *Manifesto Antropofágico* (1928) – inspirado na cultura de alguns índios brasileiros que matavam seus inimigos e estrangeiros, e os comiam a fim de incorporarem suas virtudes – era uma reação dos artistas brasileiros à dominação artística estrangeira, propondo incorporar as técnicas europeias de uma outra forma:

Em vez de negá-las, como fizeram os regionalistas, ou de copiá-las, como fizeram os academicistas, os artistas modernos brasileiros preconizavam devorar suas ideias – em particular as das jovens vanguardas europeias –, se apropriar delas e transformá-las através da cultura local em ideias novas e brasileiras. A ideia principal era de comer a arte europeia, ruminá-las com um molho nativo e popular e, finalmente, vomitar a arte antropofágica, tipicamente brasileira, com toda sua ironia e crítica subversiva (Idem: 106).

Para Jacques, tal antropofagia, embora aproximada ao canibalismo dadaísta (*Manifesto Canibal DADA*, Francis Picabia, 1920), diferencia-se deste, na medida em que seu interesse não era comer a si mesmo, mas sim incorporar o entorno, o ambiente. Flávio de Carvalho, arquiteto e artista paulista que fez seus estudos de Belas Artes na França e Inglaterra, é um dos grandes nomes da geração dos modernistas brasileiros e do movimento antropofágico. Após seus estudos na Europa, inspirado pelos surrealistas parisienses, dentre eles André Breton, em seu retorno ao Brasil (1924), ele passa a realizar uma série de deambulações pela cidade do Rio de Janeiro, às quais denominou *Experiências*. Em seu livro *Experiência nº 2* (1931), o artista narra a experiência de andar em sentido contrário à multidão no meio de uma procissão de *Cópus Christi*, provocando os fiéis a ponto de, no limite, ter de fugir deles para não ser “devorado”. Essa, dentre muitas outras experiências de errância praticadas pelo artista, denotam seu desejo por experimentar uma alteridade radical, inspirada tanto pelo Surrealismo como pela Antropofagia, que consistia em provocar e observar as reações comportamentais e psicológicas das pessoas:

O que o errante surrealista e antropófago Flávio de Carvalho chamava de 'psicoetnografia', esse tipo de etnografia urbana antropofágico-surrealista, poderia ser vista como um presságio do que os errantes letristas, e em seguida os situacionistas, chamaram de 'psicogeografia', a partir da prática de derivas e da criação de mapas psicogeográficos, numa tentativa de aproximação entre geografia e, sobretudo cartografia, da psicologia ou psicanálise, a partir dos anos 1950 [...] (Ibidem: 123).

Essa questão da alteridade e o desejo de radicalizá-la, como o fazem os índios antropófagos, estiveram na pauta dos errantes surrealistas em suas experiências etnográficas urbanas, nas quais compreendiam que o estrangeiro, o Outro, o estranho, poderiam estar bem mais perto do que antes, no meio da multidão das cidades modernas. Buscar estranhar aquilo que é familiar no próprio cotidiano faz com que eles transformem o banal em superreal ou surreal, sublinhando as contradições daquele período, entre o novo e o antigo, o moderno e o antiquado.

Para Jacques, diferentemente das flanâncias que tinham como interesse o choque com a multidão, as deambulações surrealistas acrescentam uma voracidade de incorporar esses muitos outros presentes nas multidões, a partir de um jogo de tensionamentos constantes entre a semelhança e a diferença, o estranho e o familiar, o exótico e o cotidiano.

Por sua vez, as derivas são situadas pela autora a partir de uma aproximação entre os movimentos Tropicalista, no Brasil (1967 a 1969), e o Situacionismo europeu (1957), que se ocuparam de criticar social, cultural e politicamente os regimes de sua época. Ambos os movimentos reuniram um extenso grupo de participantes, dentre eles poetas, arquitetos, cineastas, artistas plásticos, músicos, cineastas e teatrólogos. Sabendo da complexidade e profundidade de tais movimentos, faremos aqui uma modesta abordagem, considerando as suas características mais relevantes para a presente discussão.

Tendo como precursores o Dadaísmo e o Surrealismo, o Situacionismo – que dentre outros teve à frente o artista, cineasta e filósofo francês Guy Debord, fundador da Internacional Letrista (1952) e da Internacional Situacionista (1958) – foi um movimento de reação ao planejamento urbano de reconstruções na Europa do pós-guerra, à sociedade de consumo e à cultura mercantilizada em grande avanço naquele período. Em oposição a uma promessa de felicidade das propagandas capitalistas, o conceito de situacionismo baseia-se na ideia de “construção de situações” que pudessem revolucionar e reinventar a vida cotidiana, libertando o corpo e o pensamento do limitante desenvolvimento urbano e do planejamento em geral. Esse conjunto de situações, de caráter experimental, era uma oposição à espetacularização da vida e da cidade e buscava como alternativa à fixidez, à linearidade e ao

controle presentes no cotidiano, a embriaguez, uma temporalidade não linear e a participação. Com o intuito de uma reconstrução total e integral do ambiente, a deriva passa a ser uma das práticas participativas situacionistas, uma técnica para os estudos do meio – ao que foi denominado como psicogeografia:

A deriva situacionista não pretendia ser vista como uma atividade artística, mas sim como uma técnica urbana situacionista para tentar desenvolver na prática a ideia de construção de situações através da psicogeografia. A deriva é um tipo específico de errância urbana, uma apropriação do espaço urbano pelo vivenciador através da ação do andar sem rumo. A psicogeografia estudava o ambiente urbano, sobretudo os espaços públicos, através das derivas, e tentava mapear os diversos comportamentos afetivos diante dessa ação, basicamente do errar pela cidade (JACQUES, 2014: 221).

Vale ressaltar que, antes de ser uma técnica ou método de estudo da cidade, a deriva era considerada uma distração, como uma espécie de jogo antifuncionalista, elemento este presente em todo o pensamento urbano situacionista. O historiador holandês Johan Huizinga (*Homo Ludens*, 2000) foi referenciado pelos situacionistas quando assumiram o discurso do historiador sobre importância do fator lúdico para a civilização e para a recriação de um urbanismo unitário e integral – práticas situacionistas:

A total ausência de soluções lúdicas nas organizações da vida social impede que o urbanismo se mostre criativo, fato que o aspecto insípido e estéril da maioria dos bairros novos comprova de forma atroz. Os situacionistas, que se especializaram na exploração do jogo e do lazer [...] Nosso conceito de urbanismo não se limita à construção e suas funções, mas também ao uso que delas se faz, ou se imagina fazer. [...] A exploração da técnica e sua utilização para fins lúdicos superiores são uma das tarefas mais urgentes no sentido de favorecer a criação de um urbanismo unitário, na escala que a sociedade futura exige (CONSTANT, 2003 apud JACQUES, 2014: 229).

Essa forma de pensar e agir, desviante, errante, com superposições e não linear, transitória e não fixa, é o que, para Jacques, aproxima o movimento Tropicalista do Situacionista. Segundo a autora, o movimento Tropicalista tem início em 1967, a partir de um conjunto de trabalhos de diversos artistas realizados neste mesmo ano: o trabalho *Tropicália* de Hélio Oiticica na exposição “Nova Objetividade Brasileira” no MAM-RJ, as canções *Alegria, alegria* e *Domingo no Parque* de Caetano Veloso e Gilberto Gil, respectivamente no festival da TV Record, o filme *Terra em Transe* de Glauber Rocha nos cinemas e a peça *O Rei da Vela* de Oswald Andrade, montada por José Celso Martinez Corrêa no Teatro Oficina. Esses trabalhos revelaram uma principal questão tropicalista, a tensão entre: [...] *moderno e*

arcaico, entre progresso e miséria, entre cultura de massa e cultura popular [...] (JACQUES, 2014: 194). O baiano Torquato Neto, poeta, jornalista e letrista de canções gravadas por outros tropicalistas, é também figura bastante importante para o movimento. Torquato foi autor de alguns manifestos da Tropicália, em 1968, aos quais chamou “Torquatália” e, em um dos seus manifestos, referencia a famosa frase de Hélio Oiticica “Seja marginal, seja herói” – estampada em um dos seus parangolés –, que explicitava a característica marginal do movimento frente à ordem política e social vigente.

Em 1960, a contradição no meio urbano torna-se “gritante”: por um lado a modernidade, vivida na construção de Brasília (projeto de Lúcio Costa de 1956), que revelava princípios funcionalistas na separação de funções no espaço – lazer, trabalho, habitação e circulação; por outro, a precariedade, observada no crescimento desordenado das favelas onde, apesar da miséria, o ambiente era fecundo de criação popular, em especial o samba.

Tropicália é a primeiríssima tentativa consciente, objetiva, de impor uma imagem obviamente ‘brasileira’ ao contexto atual da vanguarda e das manifestações em geral da arte nacional. Tudo começou com a formação do ‘Parangolé’ em 1964, com toda minha experiência com o samba, com a descoberta dos morros, da arquitetura orgânica das favelas cariocas (e consequentemente outras, como as palafitas do Amazonas) e principalmente as construções espontâneas, anônimas, nos grandes centros urbanos – a arte das ruas, das coisas inacabadas, dos terrenos baldios, etc. (OITICICA, 1968 apud JACQUES, 2014: 181).

Esta citação revela o interesse do artista Hélio Oiticica, antropofágico e tropicalista, pela precariedade e efemeridade dos espaços urbanos, procurando traduzi-las em experiência corporal (incorporação), vivenciadas por quem participasse de suas obras. *Parangolé* – série de bandeiras, estandartes, capas e tendas feitas de sacolas plásticas, com arquitetura cromática potencial, que eram reveladas ou ativadas pela participação do público em seu movimento, deslocamento ou danças – é uma obra composta pela descoberta da arquitetura das favelas, do samba e do uso de materiais precários, efêmeros e instáveis, que procede da participação comunitária nas ruas ou nos morros. Em *Tropicália* Oiticica buscou atualizar a arte antropofágica, exagerando sua ambiência tropical, reafirmando as suas experiências partilhadas em *Parangolé*. Ambos os trabalhos – que integram um conjunto denominado por ele de *Manifestações Ambientais*, pretenderam ser uma arte da rua, realizada pelos muitos outros, fossem artistas, transeuntes ou moradores, enfatizando o caráter participativo nas ações – são uma tentativa do artista de integrar o trabalho artístico à vida cotidiana, a arte às

manifestações populares, as questões corporais às questões urbanas e a experiência sensorial à experiência corporal da cidade através da errância.

No delirium ambulatorium, a meditação é guiada pelo corpo-pé: é uma caminhada apaixonada pela meditação que gera labirintos modelo de topografias criadas no calor de o workshop: a mesma paixão que me levou a mover o campo pictórico para fora pintando para o espaço e destruindo o pictorialismo empobrecido de séculos de paredes [me levando] à proposta de um novo espaço-espaço, totalmente aberto à exploração criativa (OITICICA, 2007 apud ROYO, 2013).

A essas errâncias Oiticica denominou *Delirium Ambulatorium*: caminhar sem rumo ou pegar ônibus sem saber o destino, para descobrir novos e distantes lugares da cidade do Rio de Janeiro, como que se perdendo pelo *grande labirinto*² que são as cidades, reconstruindo o mundo de forma criativa e lúdica. *Delirium Ambulatorium* foi um delírio concreto, fundado na prática corpo a corpo com a cidade, da qual emergiam situações concretas de relação com o lugar e a arquitetura, com as pessoas e afetos e com a cultura popular. Um dos seus *Penetráveis* – espécie de labirintos de madeira que oferecem experiências sensoriais referentes ao tato, audição, paladar, olfato e visão – propicia aos participantes uma síntese das suas errâncias urbanas, convidando as pessoas a andarem por areia e pedras e encontrarem, através de uma experiência de corpo com esses materiais, a instabilidade da caminhada e a concretude da rua.

A aproximação entre os movimentos Tropicalista e Situacionista pode ser observada na sua semelhante resistência à fixidez das ideias, dos corpos, do tempo e do espaço, e na prática participativa, comunitária e lúdica, da construção de outros modos de existir no meio urbano. Através de delírios concretos tropicalistas ou da construção de situações situacionistas, a forma de pensar é desviante e errante, como um exercício da experiência da liberdade. Diferentemente das flanâncias e deambulações, as derivas não se contentaram com o encontro da multidão em si ou com a experiência da alteridade vigente, mas pretenderam criar outras possibilidades de experiências urbanas e de alteridade. Como um jogo, as derivas situacionistas e tropicalistas – errâncias lúdicas e inúteis – recorrem a tempos mais lentos e efêmeros, a uma descontinuidade, a desvios, interrupções e sobreposições. Tais derivas e a “construção de situações” eram programas de uma espécie de jogo criativo praticado pelos espaços e lugares da cidade.

²*Grande labirinto* era como o artista Hélio Oiticica chamava a cidade do Rio de Janeiro. Esse conceito de labirinto foi utilizado em alguns dos seus trabalhos, como *Penetrável-Labirinto* (1967).

Essa ideia de antiarte e antiespetáculo não apenas está presente na maneira de deslocar-se na cidade como também nas teorias e nos programas artísticos desses movimentos, que assumiram a precariedade e a falha como meios para viver. A ideia de errância, de erro, expandiu-se para além das caminhadas errantes, criando uma prática da vida com a arte, alternativa à ideia de progresso e sucesso, que aposta na precariedade e no “inacabado” – uma experiência *work in progress* – como meio para transformar e recriar um mundo que se homogeneizava.

Esse percurso errante, aqui exposto, revela a amplitude da prática da errância nas sociedades modernas, muito embora já estivesse presente em outras culturas através dos nomadismos, fossem cíclicos ou orgânicos. A errância, como método de vivência alternativo ao da sobrevivência progressista, insiste ao longo do tempo nessa relação estreita da arte com a vida, do corpo com a cidade, do eu com o outro, buscando as brechas, os desvios, a margem, o entre, para caber descabidamente.

Corpo-cidade: público/privado

Na relação do corpo com o ambiente, com o espaço, está sempre implicado o paradoxo da comunhão e da separação, possivelmente relacionado a essa primordial ligação a uma unidade que, em tempos anteriores, era a natureza. A construção da cidade é a manifestação desse paradoxo: revela essa separação e, ao mesmo tempo, busca manter, através de uma pseudointegração social, esse sentimento de estarmos ligados a um todo unitário. Em “O estrangeiro” (1983), Georg Simmel pontua esse paradoxo a partir do sentimento de proximidade e distância, na relação entre o estrangeiro, o estranho e o grupo fixado, o comum, o geral:

O estrangeiro está próximo na medida em que sentimos traços comuns de natureza social, nacional, ocupacional ou genericamente humana, entre ele e nós. Está distante na medida em que estes traços comuns se estendem para além dele ou para além de nós, e nos ligam apenas porque ligam muitíssimas pessoas (SIMMEL, 1983: 186).

O espaço público das cidades, esse espaço comum, oferece aos corpos, por um lado, certa mobilidade de ir e vir e certa autonomia de livre circulação; e, por outro, limitações ao seu modo de ser e estar, permanecer ou circular, fundadas em uma legislação que ordena o

próprio surgimento destes espaços da *pólis* (cidade-estado regida por leis que separavam o espaço público do privado). Curiosamente, essa legislação urbana tem o intuito de sustentar uma falsa noção pacificadora e de consenso social que acaba por promover uma esterilização das diferentes experiências possíveis com o ambiente. Situemos o termo *experiência*, aqui, como sendo a vivência, a experiência sensível e momentânea do acontecimento, muitas vezes efêmera. Como um jogo, criar novas experiências na relação com a cidade seria como a criação de programas com novas situações possíveis na relação do corpo com o espaço.

Paola Berenstein Jacques anuncia que a experiência que sofre maior privação nas cidades é a da *alteridade urbana*. Segundo ela, essa esterilização seria uma prática capitalista de *apaziguamento* que pretende [...] *uma hábil construção de subjetividades e desejos, hegemônicos e homogeneizados* [...] (JACQUES, 2014: 21). Essa homogeneização acontece à medida que nos é tirada a possibilidade da experiência, em especial a experiência da diferença. Para Jacques, *alteridade urbana* é a experiência da diferença nas cidades, dos muitos *outros*: topografias, pessoas, situações, subjetividades, desejos. Diante deste contexto, emerge uma pergunta em torno desta relação corpo-cidade: como podem nossos corpos (re)existirem aos pseudoconsensos e homogeneização nas cidades?

De uma constante tentativa, através de práticas continuadas em instaurar diversas relações com a cidade, a errância surge na presente pesquisa como método de (re)existência. A ideia de errância está ligada ao ato de vaguear, andar sem destino, daquilo não fixo. O ser errante talvez busque um estado de corpo mais interessado nas práticas, percursos e situações do que em representações e planificações oferecidas pelas grandes cidades. Praticar a errância é a característica de quem erra, e seu erro, aquilo que é incoerente, dúbio, de difícil caracterização, que foge à regra e que, dissensual, inventa outras narrativas para além das já legitimadas e normatizadas. A experiência de errar a cidade é, talvez, uma microrresistência que oferece ao corpo outras possibilidades de interação e incorporação da cidade, além da criação de outros modos de estar/ser na relação com o espaço.

Esse encontro de tensionamento do corpo com o espaço é um constante intenso (*intenso*): manuseio de tensão interna, que gera diferentes tensionamentos com o espaço e as diferentes corporeidades. No encontro com os outros e com o lugar, determinada tensão do gesto – sendo gesto nesse caso um modo de agenciamento, seja ele cotidiano ou extracotidiano – transforma, modifica ou dá a ver o que já lá está. Esse mínimo de tensão imprime alguma diferença entre os corpos para que não se amalgamem ou se choquem. Embora corpos singulares, essas diferentes tensões, de aproximação ou distanciamento, permitem que se desloquem de si e se deformem, não sendo mais um nem outro, e sim um

devir terceiro, *encontro-deformação*: não há encontro sem deformação. É dessa deformação que surge um vazio, gerado pela pressão do encontro dos corpos, animados ou inanimados. É desse vazio que uma constante de recriação corpo a corpo – diferentes qualidades de presença e situações, bem como outros modos de cidades dentro de uma mesma cidade – pode surgir.

Para Hewitt, coreografia *é a disposição e manipulação de corpos, uns em relação aos outros* (HEWITT, 2005: 11). Estão presentes no nosso cotidiano diversas coreografias sociais que revelam sempre um entrelaçamento entre corpo, espaço e movimento. Os corpos assumem posições no espaço e ligam-se uns aos outros através de tensionamentos diversos, que possibilitam menos ou mais mobilidade: como se estivéssemos ligados por fios, mais frouxos ou mais tensos. Esses tensionamentos se dão em diferentes camadas, materiais e imateriais, que formam diferentes constelações corpóreas.

Mesmo estando no espaço público, nossa fisicalidade pode sofrer certa imunização, muitas vezes por defesa aos inúmeros estímulos que sofremos. É preciso que o corpo esteja envolto em afetos comunitários para que exista disposição de abertura para o outro, para a alteridade. O cultivar dessa pulsão comunitária, do tal desejo arcaico de fazer sobreviver uma união e uma ligação-entre, talvez seja uma alternativa criativa ao recorrente *modus operandi* das cidades, nomeadamente os processos de singularização, que acabam por incluir experiências que são, fundamentalmente, individualistas e de segregação.

É matéria desta pesquisa o tensionamento entre o espaço público e o espaço privado (rua e corpo), intercambiando elementos específicos de um para outro, ao insistir na presença física em determinado ambiente, que cria possibilidades estéticas e éticas específicas, mais deformadas e menos normatizadas. Desse processo surge, então, a formalização de uma metodologia de criação que vem acompanhando essa pesquisa há algum tempo nessa relação do corpo com o espaço, à luz das perguntas: o que o espaço oferece ao corpo? O que pode o corpo oferecer ao espaço? O corpo, em sua *habitação* no espaço, poderia relacionar-se com ele de duas maneiras: revelar, dar a ver algo que lá já está ou agregar, criar algo inusitado à sua existência convencional, sendo essa prática uma forma de exercitar o lúdico para ocupar e dar novos sentido aos espaços.

Desse encontro corpo-cidade emergem como elementos de estudo relações como: dar a ver e ser visto, figura e fundo, corpo e paisagem, privado e público, e gesto e subjetividade. Incorporar esses binômios, de forma que sejam um fluxo contínuo de (re)integração, num processo de comunicação em que o corpo media a um só tempo um *dentro-fora*, só poderia se dar de forma indisciplinada e errante, não fixa e transitória, diminuindo assim a distância que os separa e aproximando-os de uma forma composta e indissociável: ver-ser-visto, figura-

fundo, privado-público, gesto-subjetividade. É nesse contexto que a fronteira entre vida e arte pode ser borrada e um devir *vidarte*, em agenciamento e fusão – ao criar imagens errantes, liberadas de códigos estéticos e não espetacularizadas –, pode integrar cotidiano-extracotidiano, familiar-estranho, eu-outro-mundo.

Identificar a inseparabilidade na separação e nutri-la é tema cada vez mais emergente nos tempos atuais frente às contingências sanitárias e econômicas vivenciadas nas cidades. Praticar uma reintegração de forma continuada torna-se urgente e necessária em relação às limitações e controle praticados pelos Estados na relação do corpo com a cidade, em especial nos grandes centros urbanos. Mesmo que, possivelmente, um corpo a corpo se torne um meio menos recorrente para fazê-lo, as fronteiras que separam o corpo da cidade, o privado do público – como janelas, portas, portões e ecrãs digitais – poderiam tornar-se interfaces mais porosas e osmóticas, capazes de sustentar uma re-existência através da insistência em uma política do convívio mais sensível, empática e altera. Seremos, em carne viva, atravessados pela consciência da inseparabilidade do eu-outro-mundo, através de uma separação autoimposta pelo nosso desenvolvimento econômico nos séculos XX e XXI, não nos convoca a errar por vias ainda desconhecidas, para encontrar outros modos de estarmos juntos? E, mesmo que separados, nos tangenciarmos uns aos outros e ao mundo, ainda que distantes?

Plataforma- *dissenso e alteridade urbana*

Há sempre a questão sobre como arte e política se articulam e quais são as qualidades que constituem uma arte política. Para Rancière (2010), o elemento que funde arte e política é o dissenso, sendo esse uma prática que discorda da normatização e, como acrescenta André Lepecki (“Coreopolítica e coreopolícia”, 2012), [...] *produz a ruptura de hábitos e comportamentos, e provoca assim o debandar de toda sorte de clichês: sensoriais, de desejo, valor, comportamento, clichês que empobrecem a vida e seus afetos* (LEPECKI, 2012: 43-44). Portanto, seria o dissenso uma forma de movimento à medida que gera mudança e essa mudança interfere e transforma a realidade, propondo um novo mundo, novas possibilidades de existir. Ainda para Rancière, a política teria então um componente estético, uma vez que é *uma intervenção no visível e no dizível* (RANCIÈRE, 2010 apud LEPECKI, 2012: 43).

Lepecki recorre a Agamben para refletir sobre uma potência transformadora inerente à arte, que é a de poder intervir nos hábitos que nos conformam cotidianamente, sendo, nesse

sentido, também política. Arte e política estariam então intrinsicamente ligadas, sendo difícil definir onde começa uma e termina a outra: *A arte é inerentemente política, porque torna inativos, e contempla, os hábitos sensoriais e os hábitos gestuais dos seres humanos, e, ao fazê-lo, os abre para um novo potencia*” (AGAMBEN, 2007 apud LEPECKI, 2012: 44). No âmago da arte e da verdadeira política existe uma potência de ruptura na passividade cotidiana. A essa potência poderíamos qualificar movimento – ou dissenso –, à medida que mobiliza uma transformação e um desconcerto naquilo que está fixado pela sociedade, inaugurando, através de um deslocamento, outros pontos de vista possíveis.

Segundo Rancière, [...] *a política é sempre do momento e o seu sujeito sempre precário; uma diferença política está sempre à beira do seu desaparecimento* (RANCIÈRE 2010 apud LEPECKI, 2012: 45). Nesta passagem Rancière reforça mais uma vez a ideia de movimento a partir da efemeridade. Tal efemeridade estaria presente tanto na política como nas artes cênicas e revela o transitório, o passageiro presente nessas práticas, as quais não deveriam escapar à fixação ou rigidez.

A dança é uma das artes que carrega essa tal efemeridade e precariedade, que poderiam ser vistas – por conta da sua própria técnica motriz – como a sua potência de mobilização. Para Randy Martin, [...] *a dança quando é dançada e quando é vista por um público, torna disponível, de modo reflexivo, os meios pelos quais uma mobilização é feita* (MARTIN, 1998: 6). Assim, determinada dança revela o contexto social de onde surge, disponibilizando, através da maneira como se dá, uma reflexão sobre tal contexto.

A partir de reflexões de Andrew Hewitt, em *Social Choreography* (2005), coreografia, para Lepecki, seria a forma como a dança expressa determinada ordem social e política. Para Hewitt, coreografia é, em primeira instância, *a disposição e manipulação de corpos uns em relação aos outros* (HEWITT, 2005 apud LEPECKI, 2012: 46). Desta maneira, podemos deduzir que a coreografia não é apenas uma prática da dança, mas estaria presente no nosso dia a dia, revelando assim as coreografias sociais que vivemos nos espaços públicos. Coreografia é então uma possibilidade para exprimir essa relação entre estética e política anunciada acima, denunciando condições sociais existentes ou sugerindo novas possibilidades. A partir deste entendimento, tanto essas coreografias sociais como a dança seriam, para Lepecki, uma *coreopolítica*: [...] *toda coreopolítica requer uma distribuição e reinvenção de corpo, de afetos e de sentidos. É que toda coreopolítica revela o entrelaçamento profundo entre movimento, corpo e lugar* (LEPECKI, 2012: 55). Coreopolíticas poderiam ser uma espécie de jogo público, no qual os corpos são os jogadores, o procedimento é o movimento, e o tabuleiro é o espaço.

Como vimos, embora a cidade represente supostamente a liberdade do sujeito de ir e vir, a sua livre circulação, o espaço urbano é condicionado por *coreopolícias*³ de controle, onde normalmente o poder público garante a circulação e a não permanência dos transeuntes, decidindo então a forma como essa mobilidade deve acontecer. Como bem pontua Lepecki, a cidade constitui uma materialidade arquitetônica legislativa, pensada para coreografar os cidadãos, supervisionados pela polícia. Considerando a hipótese de que a dança é uma *ação política intangível*⁴ na relação com a cidade, com o urbano, a sua coreografia poderia propor uma nova forma de ver e estar no espaço público, menos achatada e mais potente:

[...] a coreografia teria que se tornar uma metatopografia. Lendo e ao mesmo tempo reescrevendo o chão, reinscrevendo-se no chão, por via do chão, numa nova ética do lugar, um novo pisar que não recalque e terraplane o terreno, mas que deixe o chão galgar o corpo, determinar os gestos, reorientando assim todo o movimento, reinventando toda uma nova coreografia social, a topocoreografia (Idem: 49).

Uma prática de dança que aconteça então no espaço urbano, usando do seu chão, lendo a sua história, assumindo as suas rugas e cavando outras formas de encontrar, permanecer e incorporar esse espaço, pode ser considerada uma ousadia que mobiliza os sentidos e propõe, pelas brechas, fissuras e rupturas (dissenso), algo novo e improvável, *desequilibrando e desestabilizando subjetividades predeterminadas e corpos pré-coreografados* (Ibidem, 2012: 57). Valeria trazer como exemplo o Festival Pedras – organizado pelo C.E.M e pela artista, formadora e pesquisadora portuguesa, Sofia Neuparth – que viabiliza uma discussão e reflexão sobre a relação com a cidade de hoje.

O Festival é um acontecimento experiencial e imersivo programado anualmente no início de julho, desde 2006, trazendo a uma comunidade alargada a experiência da cidade através do mergulho condensado das práticas com a rua, presentes durante a temporada, e do convite a profissionais de diversas áreas que se debruçam sobre Corpo-Arte-Cidade para a partilha de exercícios experimentados por eles nesse âmbito na relação com a comunidade local. A proposta é de não se submeter aos holofotes da cidade e buscar relações com o espaço e a comunidade pelas brechas e fissuras, onde se propõe uma convivência em diversos contextos, sempre de entrada livre e em espaços “públicos”, com conversas/debates, encontros festivos

³ Para saber mais a respeito dessa ideia sobre a dança e a política serem um agir intangível, ver o texto de André Lepecki “Coreopolítica e Coreopolícia”, 2012: 49.

⁴ Coreopolícias são o que André Lepecki denomina como as coreografias sociais policiadas pelo Estado nos meios urbanos (Idem).

como piqueniques ou bailes, intervenções artísticas ou caminhadas e paradas como as rotas e os manuais de estar que, sendo praticados ao longo de toda a temporada, trazem neste contexto uma outra dimensão no impacto e visibilidade (C.E.M – Centro em Movimento, Festival Pedras).

Levando em conta a perspectiva de Gaston Bachelard, que toma o espaço como *instrumento de análise para a alma humana* (BACHELARD, 2005: 20), em que o habitar se divide entre ocupar e dar sentido através de uma poética do devaneio e da imaginação, como seria então uma dança que *habite* a cidade sugerindo uma nova relação que seja alternativa àquelas legisladas pela sociedade? Que não se renda aos holofotes urbanos e à tentação de uma espetacularização? Uma dança que permanece, que fica, que dure no tempo e que erre a cidade, poderia inaugurar um espaço coletivo para praticar o encontro a céu aberto, tão reprimido em muitas cidades – e, talvez, o espaço externo seja atualmente a única alternativa para se praticar encontros coletivos. Uma dança que emergja de uma prática da *habitação* do espaço público carrega em si a potência de incorporar, mesmo que temporariamente, o espaço da cidade como se fosse a sua casa, ou melhor, uma casa coletiva para a prática da alteridade urbana. Estar, permanecer, demorar-se... Atravessar a rua em quatro apoios, deitar no chão, parar e observar seriam então movimentos de uma coreografia dissensual e política, que reinventa o uso da cidade para quem participa ou observa, mesmo que de rabo de olho. Romper uma poesia a céu aberto, de certa forma, seria uma dança que, ao mesmo tempo iluminasse o uso corriqueiro e normatizado do espaço urbano e, através do dissenso, sugerisse um novo uso, diferente do automatizado da vida cotidiana e, assim, adquiere uma dimensão micropolítica – conectada a uma ideia de pertença e, consequentemente, de propriedade, não deixando assim de ser político no que tange ao antissistema ou ao anticapitalismo.

Há uma enorme diferença entre uma arte que intervém na rua – usufruindo, consumindo suas ofertas e utilizando-a como palco – e uma arte que *habita* a rua, ocupando e dando sentido – encontrando, cooperando e compondo com o espaço em estado de abertura. Essa abertura acontece por um processo de fragilidade, instabilidade, errância. A relação de *habitação* cocriativa com espaço urbano, mesmo que temporária, aponta para o desejo de encontrar esse Outro, os muito outros existentes (animados e inanimados), e alimentar relações interpessoais.

Os efeitos do encontro com o Outro nos relembram a infinidade da existência e transbordam o mundo pessoal, pluralizando e multiplicando as coisas, as ideias, os comportamentos e as interpretações. Se esse Outro ruir – ou seja, o encontro com ele – ruirá também a subjetividade, haja vista que o eu só existe através do reflexo no outro. Assim,

mantê-lo vivo, perto, em encontro direto é a prática da alteridade. Paola Jacques Berenstein define *alteridade urbana* como *o outro urbano, que resiste à pacificação e desafia a construção desses pseudosconsensos publicitários* (JACQUES, 2014: 23). No caso da cidade, a prática da *alteridade urbana* é plataforma da experiência do encontro do corpo com a cidade, em que as estruturas pessoais e sociais são constatadas e revistas, ampliando através da percepção os limites do possível: *A experiência da diferença, do diferente, do Outro, seria então uma experiência da alteridade. A experiência errática pode ser vista como possibilidade da experiência da alteridade na cidade* (Idem: 30).

É através do dissenso que a manutenção dessa alteridade urbana – a experiência da multidão, dos muitos outros – poderá revelar os limites e ampliar as possibilidades, subvertendo a vida de função e propondo uma vida de fruição. Uma experiência de alteridade seria a de se colocar numa condição do que é o outro, distinto de si mesmo, uma capacidade social de interagir e interdepende de outros. O espaço íntimo e privado do corpo, que se move de forma dissensual, transborda e povoa o espaço externo, público, de uma multiplicidade de seres outros. E o corpo, *paradoxal*⁵ – para usar um conceito de José Gil (2002) – se fecha e se abre, criando infinitos agenciamentos com outros corpos e elementos do espaço e, sendo atravessado pelos fluxos do entorno, já não é mais apenas corpo humano, mas sua multiplicidade de seres: devir outro, devir pedra, devir buraco, devir cidade.

A instabilidade _ errância como método

Erra Uma Vez

*Nunca cometo o mesmo erro
Duas vezes
Já cometo duas três
Quatro, cinco, seis
Até esse erro aprender
Que só o erro tem vez*

(Paulo Leminski)

⁵ José Gil fala em um *Corpo Paradoxal* do bailarino no momento em que dança, em que funde o seu espaço íntimo do corpo ao espaço externo, agenciando nesta porosidade através do gesto, uma multiplicidade de outros corpos, visíveis e virtuais (GIL, 2001: 57-80).

Errantes são aqueles que andam sem destino, vagueiam, sem residência fixa. Ou, ainda, característica do *que* ou de *quem* erra. Podemos compreender aqui que a ideia de erro está associada primeiramente a uma incoerência, que não condiz com certa verdade. Mas, para além disso, poderíamos ampliar o entendimento sobre o erro compreendendo-o como um equívoco, aquilo que é dúbio e ambíguo, de difícil categorização, alheio à objetividade. Sob esse ponto de vista, ser errante poderia, para além dos que vagueiam, ser aquele cuja ação foge à regra, foge àquilo que é supostamente correto. Assim, o erro revela certa originalidade, excentricidade, em relação àquilo que é o comum, padronizado. Assim, podemos entender a errância como uma prática para experimentar a cidade de uma outra maneira, distinta da que está categorizada pela legislação arquitetônica social.

Paola Berenstein Jacques (2014) escreve sobre uma atual esterilização do espaço público com o intuito de aparentar uma pseudopacificação e consenso social. Essa esterilização seria uma prática capitalista de “*apaziguamento*” que pretende [...] *uma hábil construção de subjetividades e desejos, hegemônicos e homogeneizados* [...] (JACQUES, 2014: 21). Essa homogeneização acontece à medida que nos é tirada a possibilidade da experiência, a qual se torna assim cada vez mais rara nos tempos atuais e, para Jacques, torna-se especialmente escassa a experiência da alteridade nas cidades.

Como se daria então a relação entre experiência e errância na cidade? Jacques traz duas formas distintas de experiência definidas por Walter Benjamim (1933): a primeira refere-se à vivência propriamente dita do acontecimento, a qual é sensível, efêmera e momentânea; a segunda seria outra forma de viver essa experiência primeira, já maturada, sedimentada e partilhada, sendo a capacidade de narrar aquela primeira. A autora enfatiza que, para Benjamim, além de sermos privados da possibilidade de viver a experiência, com a modernidade há cada vez mais o empobrecimento da nossa capacidade de transmiti-la. Jacques associa essa segunda experiência à experiência da errância: [...] *esse tipo de experiência também está diretamente ligada à idéia de percurso, da experiência do percorrer e, assim, da própria ideia de errância* (Idem: 27).

Com o termo ‘percurso’, indicam-se, ao mesmo tempo, o ato da travessia (o percurso como ação do caminhar), a linha que atravessa o espaço (o percurso como objeto arquitetônico) e o relato do espaço atravessado (o percurso como estrutura narrativa) (CARERI, 2016: 31).

Ainda segundo Jacques, errantes são aqueles que experimentam uma outra cidade – uma experiência urbana errática – e, uma vez que vivenciam uma outra cidade, também

narram essa experiência de forma distinta das grandes narrativas legitimadas. Como a experiência do errante acontece por meio do corpo – aquele que vagueia, transita, caminha e fica –, sua narrativa enfatiza as questões da experiência do corpo na relação com o espaço e com outros corpos. Errar a cidade poderia ser uma forma de apropriar-se dela, incorporá-la a partir da diferença, dos muitos outros, das muitas cidades possíveis dentro de uma mesma cidade. Seria talvez uma forma de não sucumbir aos seus holofotes e à sua normatização esterilizada, uma resistência cotidiana e micropolítica, mesmo que efêmera e aparentemente frágil.

Nessa busca de uma condição de estranhamento através de um corpo errante e das relações erráticas entre corpos, e entre corpos e espaço urbano, o errante sugere narrativas não lineares, que surgem dos desvios, das brechas, das fissuras e, assim, estão em contínuo movimento. Uma vez que à margem e dissensuais, tais narrativas fogem à espetacularização e são a partilha de uma experiência *que se preocupa mais com as práticas, ações e percursos, do que com as representações, planificações e projetos* (JACQUES, 2014: 32).

Segundo Deleuze e Guatarri, em “Tratado de nomadologia: a máquina de guerra” (2004), existem espaços *estriados* e espaços *lisos*. Resumidamente, os espaços estriados seriam as cidades, onde se encontram os sedentários fixados, regidos pelas leis. Já os espaços lisos seriam o deserto, o mar e o campo, onde se encontram os nômades regidos pela percepção de um conjunto e da fluência. Para Jacques, os errantes alisam, mesmo que temporariamente, o espaço estriado da cidade e essa experiência, tanto quanto a sua narrativa, ressaltam a potência de transformação dos lugares, mesmo que à partida sejam lisos.

O espaço liso e o espaço estriado – o espaço nômade e o espaço sedentário –, onde se desenvolve a máquina de guerra e o espaço instituído pelo aparelho do Estado, não são da mesma natureza. Por vezes podemos marcar uma oposição simples entre os dois tipos de espaços. Outras vezes devemos indicar uma diferença muito mais complexa, que faz com que os termos sucessivos das oposições consideradas não coincidam inteiramente. Outras vezes ainda devemos lembrar que os dois espaços só existem de fato graças às misturas entre si: o espaço liso não para de ser traduzido, transvertido num espaço estriado; o espaço estriado é constantemente revertido, devolvido a um espaço liso (DELEUZE; GUATARRI, 1997: 157-8).

Dito isso, parece relevante pensarmos que os artistas são uma espécie de errantes voluntários, na medida em que praticam e compartilham experiências da diferença, e suas narrativas estão à margem e surgem muito possivelmente das brechas e das fissuras das normas. Alisam temporariamente territórios físicos, simbólicos e estéticos, na busca por uma potência transformadora. Como seria então uma dança que, errante na cidade, possa

proporcionar uma outra experiência urbana de corpo, fugindo dos holofotes e palcos urbanos esterilizados?

Uma dança errática seria aquela que carrega em si certo estranhamento, rupturas e sobre-articulações de estéticas cotidianas e extracotidianas, e que seja difícil de ser capturada por categorizações, inclusive aquelas que possam defini-la como dança ou performance na rua. Seria aquela que compartilha o foco com o outro, com os vários outros, com o espaço, estabelecendo com esses uma relação participativa e de coautoria; cuja narrativa não seja linear, e sua coreografia ou dramaturgia estejam pautadas em práticas e ações que surgem da relação com o entorno – e por isso abertas e errantes – e não das representações já consteladas. Assim, trata-se de uma dança ou performance que teoriza uma mobilidade social, sendo um ferramenta de apreensão do espaço urbano sob outro ponto de vista, mais móvel, instável e menos normatizado, padronizado, fixo ou rígido.

Assumir a errância como método no processo de criação, produção e comunicação de uma arte performativa, é priorizar a instabilidade do “chão onde se pisa”, como meio de agenciamento de sobreposições, as quais transformam incessantemente o sentido do movimento a partir de infinitas articulações – de gestos, de ideias e éticas, de situações e de territórios. De alguma maneira, é um método para desterritorializar-se em direção ao outro e ampliar os terrenos do encontro.

Essa condição não se limita a uma prática que aconteça apenas no espaço urbano – embora seja mais explícita no contexto da cidade, mas pode ser expandida para todo um campo da arte que experimenta os seus agenciamentos através do erro e da falha, da instabilidade e da precariedade. Para ampliar os horizontes, como vimos, mesmo que se saiba o caminho por onde seguir, parece ser imprescindível ter o olhar aberto e flexível e deixar-se perder por uma ou outra ruela e beco que apareçam no caminho: a experiência errante como prática de vida e arte possibilita, tal como a alteridade, encontrar-se e perder-se, reconhecer e desconhecer, permanecer e mover. Desse modo, a experiência desse corpo errante poderá ser transmitida em narrativas mais orgânicas e vitais.

Síntese #errância

Criar corpos livres em qualquer esfera que seja, poderá ser recriar, em práticas cotidianas ou extracotidianas, outras relações possíveis do corpo com os espaços por onde passa ou fica, que cultivem o desejo de continuar a encontrar esse outro, esses muitos outros que somos, a nossa multidão pessoal e coletiva. Como vimos, errar a cidade é uma maneira de nutrir essa condição da diferença e sustentar a nossa infinita multiplicidade de seres. A alternativa para minimizar o risco do achatamento homogêneo, reparar os violentos danos sociais aos quais estamos sujeitos e não sucumbir à perda da possibilidade de experimentar a cidade de modo ainda sensível, seria, possivelmente, a preservação da possibilidade da diferença, que o erro e o dissenso cultivam, através do sentimento e prática dessa alteridade urbana.

Considerar uma *arte performativa errante* no espaço urbano só seria possível se pensarmos que a sua própria criação surge de uma prática de rua, de uma habitação do espaço urbano que acontece de forma indisciplinada. A errância seria a forma como o corpo experiencia o espaço com certa estranheza, pelas brechas, fissuras, desvios e rachaduras do chão que pisa. Um corpo que possa atentar aos acidentes da história urbana e, ao mesmo tempo, libertar-se dela para que, deste vazio, possa recriar o seu uso – aqui reside o significado do errar: fazer caminho sem destino preestabelecido. E que, através de uma coreografia dissensual, seja propositos de outros gestos e outro espaço de corpo, improvável e diferente daqueles já legitimados, perturbando assim os hábitos e comportamentos fixados. Um corpo que, como nos aponta Lepecki (2012), possa transformar o espaço consensual de circulação em um espaço onde o sujeito possa aparecer e, esse aparecimento, iluminar o aparecimento de tantos outros, transformando o espaço urbano em um espaço de visibilidade. Não a visibilidade cotidiana homogeneizada e cansativa do todo, mas sim das diferenças, das subjetividades, afetos e desejos.

Percorrer esse caminho, de si para o mundo e do mundo para si – não apenas nesta relação direta do corpo com a cidade, mas do corpo com seu entorno, seja ele qual for –, confiando ser a instabilidade, o transitório e a ambiguidade o seu chão, é praticar a errância como método. A prática da errância é uma metodologia que favorece o compartilhamento do foco, o dar a ver os muitos outros que ali estão, sejam transeuntes ou público participante – inclusive o espaço, sua luz, seus sons –, alimentando assim o exercício da alteridade.

Desse modo, propõe-se uma dança ou performance que, ao dançar ou performar, não se renda à sedução da espetacularização da cidade e nem da própria dança e possa, a partir desse foco compartilhado, agenciar uma experiência urbana da alteridade que reinvente seu cotidiano sob outras táticas, menos previsíveis, mesmo que de forma precária e efêmera. A ideia de *habitar* o espaço público sugere uma experiência corporal de permanência, em que o corpo pode apenas estar, pode demorar-se; sugere uma experiência de paisagem outra, menos agitada e controlada. Por outro lado, por ser também errante, pode percorrer, mover, para fugir de uma formação recorrente às performances que acontecem em espaço público, onde rapidamente se configura um espaço de palco.

Uma arte performativa errante que se preocupe mais com a experiência do acontecimento do que com a sua performance, cujo convite seja para praticar um estar junto, em trânsito entre eu e o outro, corpo e espaço, público e privado. Estar junto desde um outro ponto de vista, capaz de possibilitar, aos que o vivenciarem, ampliar o olhar sobre si e sobre o outro, a partir de uma atenção ao *entre corpos*.⁶ O interesse está menos no *eu* e mais em *nós*, menos em si mesmo e mais na relação de si para o outro e do outro para si e, assim, menos na chegada e mais no percurso – menos no “o que” e mais no “como” e “onde”. Que possa agenciar situações construídas coletivas, onde um jogo de acontecimentos possa ser visto em espaço unitário e comum.

Encontrar não é chegar, mas, sim, *fazer caminho*. Diferentemente de um caminho em linha reta – linear, absoluto e categórico –, um caminho mais sinuoso e irregular, mais fragmentado, ambíguo e flexível, oferece outras direções de ponto de vista, possibilitando maior acesso à diversidade e à multiplicidade. Errar é um método para expandir os horizontes, não apenas visuais e estéticos, mas conceituais e de pensamento, éticos e comportamentais – uma resistência à objetividade e funcionalidade restritivas do capitalismo.

Embora o senso comum ainda acredite na linearidade dos fatos, a história nos mostra que a existência se dá continuamente de forma fragmentada e sobreposta, repleta de rupturas. E mesmo que tentemos negar tal condição, essa consciência evidencia-se nos registros e narrativas desde os primórdios da humanidade. Para dar um exemplo, tomemos a reflexão de Hans-Joachim Müller (*Failure as a form of Art*, 2009) sobre a história da Gênesis, referindo-se ao mito da criação em que Adão e Eva inauguram o nosso mundo, o mundo dos homens,

⁶ *Entre corpos* é um termo usado por Sofia Neuparth para falar que a dança acontece no espaço entre os corpos, sejam animados ou inanimados, a partir de uma vibração que se dá neste meio entre. Para a artista, é no encontro do corpo com o espaço que a dança acontece (Conceito desenvolvido pela pesquisadora e abordado em aula do curso FIA – Formação Intensiva Acompanhada, no C.E.M – Centro em Movimento, Lisboa/PT, 2016).

através dos princípios da falha e da ruptura: ao comerem o fruto proibido, adquirirem consciência e outros conhecimentos, e essa condição é a causa da queda do homem desde o Éden para a terra. Esse mito deixa explícito que é a ruptura, a desobediência e o dissenso que inauguram a nossa história. E, desde aí, seguimos uma eterna busca por reparação dessa falha, mesmo sabendo que é fundante para nossa existência.

É uma constante sermos atravessados pelas intercorrências da vida e, sendo a sua frequência insistente, é um exemplo de que esse é o modo orgânico de a existência fruir. No entanto, orientados por um ideal de perfeição e uma moral histórica, negamos essa condição como potência, pavimentando uma e outra vez, obsessiva e repetidamente, os buracos, as fissuras, as irregularidades – o que, inclusive, nos dá imenso trabalho e custa-nos física, emocional, mental e economicamente. Hoje sabemos que a ideia de progresso foi um sonho “fake”, mas nos libertarmos das máquinas de pavimentação e planificação será, esse sim, um longo caminho.

A errância como método poderá ser os becos e ruelas dessa caminhada, não tão iluminados: uma ação micropolítica, uma vez que emerge do cotidiano e de forma quase invisível. Ser talvez uma política miniaturizada que emerge dos buracos e rachaduras, como acontece com algumas plantas na cidade, que insistem em existir, apesar da dureza e aridez do asfalto e que, aos poucos, sem que percebamos, pelos buracos e rachaduras, tomam conta do passeio ou da parede. Transformar os nossos espaços consensuais públicos ou privados, sejam os físicos ou de pensamento, valendo-se da invisibilidade e da efemeridade como resistência, é praticar um método para inventar outros mundos, mais vivos e menos hegemônicos, mais “porosos” e heterogêneos: [...] *Há uma rachadura em tudo, é assim que a luz pode entrar* (COHEN, 1992, tradução da autora).⁷

⁷ [...] *There is a crack in everything, that's how the light gets in* (COHEN, 1992).

Notas sobre o trabalho *Travèssa*

O espaço urbano chegou inicialmente como uma alternativa, um espaço disponível e possível para se estar e criar. Em 2010, foi fundado o Núcleo de Garagem,⁸ um coletivo de artistas da dança e da performance da cidade de São Paulo, que surgiu como recurso de existência, a partir da urgência de estratégias alternativas para viabilizar um fazer poético, independente dos circuitos já legitimados (<<http://nucleodegaragem.blogspot.com.br/>>). Assim, a sua primeira sede, a garagem e a rua de um dos integrantes do grupo, se configurou como elemento central de uma investigação em dança que acabou revelando modos de ocupação de espaços públicos x privados a partir de uma poética da brecha, do embrenhar-se em frestas como recurso artístico. Dentre as práticas que foram surgindo deste encontro diário com a rua, deitar no chão, tomar café no passeio, cruzar a rua em quatro apoios, conversar com os vizinhos nas fronteiras entre os portões e a estrada, foram algumas formas de reinvenção dessa relação corpo-cidade. Essa vivência acabou revelando modos de estar em espaços públicos e privados e práticas de encontro com o outro, com os passantes ou vizinhos, a partir de uma poética da brecha e errante, uma micropolítica do dissenso.

Desde então, esse interesse em investigar o espaço urbano como ambiente de criação e residência artística e de construção de comunidade se manteve: ações voltadas à investigação do espaço público como campo poético para criação em dança, experimentando outros modos possíveis de estar na/com a rua. As implicações estéticas e políticas destas ações passaram a ser tema de grande interesse nos trabalhos e pesquisas que se seguiram. A prática do Núcleo de Garagem busca, a partir da presença do corpo na rua, interferir e produzir modos de relação com a cidade e com os outros corpos presentes. A partir disso, surgiu o projeto “Perturbações Emocionais da Cidade” (2011), desdobrado futuramente em três diferentes trabalhos, todos articulando intersecção prática e conceitual: *Demolições* (2011), *Travèssa* (2012) e *Sua Dança é um Segredo* (2013).

Em *Travèssa* emergiram com maior clareza alguns conceitos centrais: trata-se de uma prática em coletivo, sem relação hierárquica, que desenvolve um projeto de habitação artística na cidade de São Paulo, contrapondo à ideia de intervenção urbana como um gesto

⁸ *Travèssa* (2012) foi criada pelo Núcleo de Garagem, coletivo que integra os artistas Camila Venturelli, Isabel Reis, Josefã Pereira, Julia Salem, Luciana Arcuri e Peti Costa, egressos do bacharelado de Artes do Corpo PUC-SP. O artista e professor Sergio Basbaum foi colaborador e interlocutor das práticas e conceitos que emergiram das pesquisas do coletivo.

demasiadamente pontual, uma prática continuada e processual, que borra fronteiras entre vida privada, prática artística e comunidade. Sua escrita coreográfica subverte os próprios hábitos e modos do fazer coreográfico social, propondo um “estar” que redesenha a organização de gestos e códigos estabelecidos por essa megalópole que é a cidade de São Paulo. O trabalho problematiza nossas relações sociais e usos de espaços públicos; por exemplo, no que tange aos fluxos de permanência, na percepção do tempo presente, nas formas de ser e estar condicionadas pelo cotidiano comum, propondo outros modos de apropriação e borrando nossos conceitos e permissões mais usuais desses espaços, para transformá-los temporariamente em lugares outros. Uma rua pode deixar de ser uma simples via de passagem pública para se tornar um lugar de relações particulares, tais como um local de repouso e permanência; ou ainda, um espaço de brincadeira ou de revelação de conflitos através de estranhamento, subversão e errância.

Para experimentar o repertório artístico surgido desse modo de estar em outros lugares, o Núcleo de Garagem se apropria de diversas metodologias de dança e da performance, na busca por roteiros específicos para cada local de ação. Como subproduto deste processo, emergiu em *Travèssa*, necessariamente, o mapa como ferramenta: instrumento cartográfico e coreográfico a ser elaborado a partir da ação performativa do corpo que é afetado e afeta a cidade em que *Travèssa* acontece. À medida que cada lugar é incorporado ao mapa processual, são desenhados o percurso e o lugar da ação realizada. O mapa surge assim como instrumento mediador da relação com o público, facilitando o acesso e a participação na ação prática do coletivo, como também constitui uma escrita coreográfica e poética em si mesma, agregada a uma arte visual. Apresentado em outras cidades do Brasil, Amsterdam (Hol) e Barolo (Ita),⁹ e tendo sofrido afetações específicas do espaço público destas cidades, o trabalho articula não apenas o conceito de *site-specific*, que está na origem da sua criação, mas também um outro conceito ao qual poderíamos chamar “city specific”.

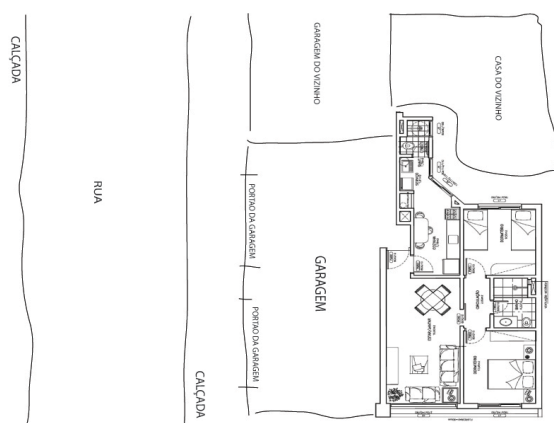
Em *Travèssa* a gestualidade – que transita entre os gestos cotidianos e extracotidianos nascidos dessa habitação, dessa prática de estar – é posteriormente formalizada, embora não fixada. A performance acontece em um sistema aberto: as partituras de movimentos sustentam-se ou transformam-se a partir dos eventos que as atravessam, numa composição móvel e contínua, numa relação de coautoria e composição com aquele espaço, vivenciado naquele exato momento do ato. Sob a ótica de Vilém Flusser (1996: 64), para quem o *gesto*

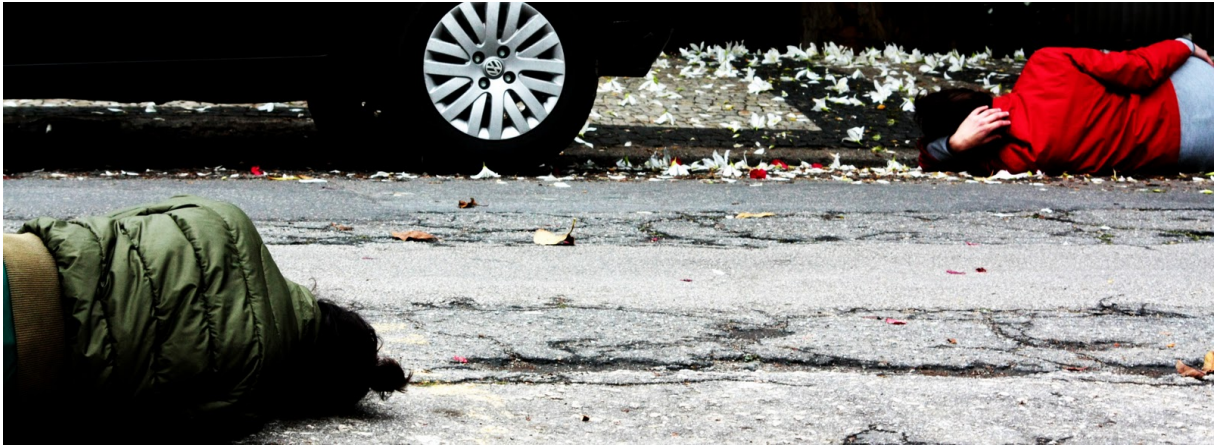
⁹ Travèssa São Paulo: <https://www.youtube.com/watch?time_continue=199&v=BJ8YUHsibjE>.
Travèssa Amsterdam: <<https://youtu.be/6Nz9G-JBw>>.
Travèssa Santo Amaro <https://youtu.be/QND_GvSQ_D8>.

articula uma interioridade, rabatendo sobre ela e a transformando, a gestualidade que foi surgindo neste processo revelou a forma como o eu relaciona-se com o mundo externo e exprime uma impressão sobre ele. No processo de comunicação de *Travessa*, um tanto deste gesto foi desenhado e coreografado previamente; outro tanto dele se deforma de acordo com a subjetividade que afeta cada artista, em tempo real, enquanto estamos performando. Há sempre uma brecha para a improvisação, para uma “*escuta de mundo*” no ato do acontecimento.

Finalmente, Coreografia e Urbanidade definem o recorte conceitual para aprofundamento da pesquisa do coletivo. Na rua, com a rua e para rua, o trabalho do coletivo se constitui. Por ser a rua uma potência complexa de hábitos e sempre mutável, sua prática artística implica um fazer contínuo sem limites claros entre investigação e apresentação, entre público e transeunte, entre artista e espectador. E é nesta prática, na linha orgânica que divide e reúne dança, performance, espaço público e comunidade, que o coletivo vem atuando. Sempre construindo situações de encontro nos lugares onde atua, os procedimentos do coletivo são jogos errantes, cujas matérias emergem da realidade e da imaginação. Propõem modos menos normatizados nas relações entre corpo-espço, agenciando, fundindo e tensionando questões relativas ao espaço do corpo e o espaço externo, no que tange às possibilidades de deslocamento e permanência.

A atuação intensiva do coletivo se deu entre os anos de 2010 a 2015, e muito embora os artistas atualmente não tenham atuado enquanto grupo, colaboram frequentemente uns com os outros em seus trabalhos autorais.







Fonte:< <http://nucleodegaragem.blogspot.com/>>.

Diálogo com *Aqui, enquanto caminhamos* de Gustavo Ciríaco e Andrea Sonnberger

Gustavo Ciríaco é artista, nascido no Rio de Janeiro e estabelecido em Lisboa já há alguns anos. Tem atuado de forma transversal entre as artes do espetáculo e as artes visuais e busca em seus trabalhos uma partilha sensível do tempo e do espaço, abordando temas como corpo, urbanidade e natureza. Andrea Sonnberger é uma artista austríaca, que vive atualmente em Scharding, e colaborou com Gustavo na criação de *Aqui, enquanto caminhamos*, apresentado pela primeira vez em Copenhague, no festival Close Encounter do ano de 2006.

Aqui, enquanto caminhamos é a proposta de uma caminhada coletiva na rua, em que o público participante é convidado a percorrer envolvido por um grande elástico, sendo esse dispositivo que delimita a fronteira entre o espaço interno e o externo: [...] *para explorar a arquitetura invisível, mas sensível, produzida por pedestres e sua habitação no espaço urbano. O público é convidado a imprimir sua própria presença no tempo e no espaço real, em um contato mutável com a cidade pela qual caminha*¹⁰ (tradução da autora; informação pessoal).¹¹

E, desde o início, essa peça localiza o arquitetônico, não tanto em termos de estruturas estáveis (edifícios, praças), mas de uma arquitetura efêmera, um estado de constante formação e destruição, que é o tecido urbano essencial que se tece e se desenrola na rua; o aspecto arquitetônico deve ser

¹⁰ [...] to explore the invisible, but sensible, architecture produced by pedestrians and their inhabitation of the urban space. The audience was then invited to imprint its own presence in real time and space, in a changing contact with the city that surrounded them. (Informação pessoal).

¹¹ Material cedido pelo autor, por meio e-mail, em 24 de abril de 2020.

*encontrado menos na estrutura física visível e física da rua do que nas diferentes formas de habitá-la*¹² (ROYO, 2013, tradução da autora).

Segundo as próprias definições de Ciríaco, este trabalho implica em um conjunto de propostas perceptivas na relação do corpo, ou melhor, dos corpos, com o espaço físico, em um diálogo entre real e imaginário:

*1. Relação com a paisagem em termos de panorama visível, experiência de relevo do solo, dimensão arquitetônica, estruturas habitadas e invisíveis e contemplação do sublime. A experiência conjunta revelou as diferentes camadas existentes no espaço urbano, sublinhando os conflitos entre as decisões por trás das estratégias do planejamento urbano moderno e da habitação das pessoas.*¹³ *2. A produção de ficção aliada à produção de lucidez por seus participantes.*¹⁴ *O silêncio impediu os comentários e, ao mesmo tempo, promoveu narrativas compartilhadas, individuais e em grupo, do sensível através da experiência da caminhada.* *3. Questões de identidade surgidas pela experiência de estar um com o outro em uma situação de convívio e de se reunir com grupos ou indivíduos que estavam fora da estrutura elástica.*¹⁵ *4. A união na fusão do INDIVÍDUO e da SOCIEDADE são dimensões laterais no espaço urbano em uma performance situada como Aqui, enquanto caminhamos, cujo ambiente muda à medida que o grupo percorre uma rota previamente definida. O caminho ainda desconhecido para os Segundo as próprias definições de Ciríparticipantes gera cada vez que novas decisões e comportamentos micropolíticos*¹⁶ (Informação pessoal).¹⁷

Podemos relacionar diretamente as definições acima a algumas das questões refletidas ao longo deste capítulo: a experiência sensível do corpo na relação com o espaço e suas tomadas de decisão frente às condições já legisladas no ambiente; habitar a rua, inaugurando e iluminando outros relevos, menos óbvios e planejados; a experiência errante vivenciada de

¹² And from the beginning this piece thus localises the architectonic not so much in terms of stable structures (buildings, squares) but an ephemeral architecture, a state of constant formation and destruction which is the essential urban fabric weaving and unravelling itself in the street; the architectonic aspect is to be found less in the physical and visible physical structure of the street, than in the different forms of inhabiting it (ROYO, 2013).

¹³ 1. A relationship with the landscape in terms of the visible panorama, the experience of relief of the ground, architectural dimension, inhabited and invisible structures and the contemplation of sublime. The experience together made unveil the different layers existent in the urban space, underlining the conflicts between decisions behind the strategies of modern urban planning and inhabitation of people.

¹⁴ 2. The production of fiction allied with the production of lucidity by its participants. Silence prevented comments and at the same time promoted shared individual and group narratives of the sensible through the experience of the walk.

¹⁵ 3. Identity issues arisen by the experience of being with each other in a convivial situation and meeting with groups or individuals that were outside of the elastic structure.

¹⁶ 4. Togetherness in the merging of INDIVIDUAL and SOCIETY are sided dimensions in the urban space in a situated performance such as Here whilst we walk, whose surroundings change as the group walks through a route previously set. The route yet unknown to the participants generates each time new micro-political decisions and behaviors.

¹⁷ Material cedido pelo autor, por meio e-mail, em 24 abril de 2020.

forma coletiva; as dimensões do eu e do outro, do indivíduo e do coletivo, em agenciamento através do exercício da alteridade; o estranhamento, o desconhecido, a transitoriedade e flexibilidade do percurso e no modo de percorrê-lo.

Através do exercício da imaginação, sobrepor uma arquitetura simbólica à arquitetura já existente é interesse principal de *Aqui, enquanto caminhamos*. Por ser uma caminhada sem planejamento e que convida a uma percepção sensível e silenciosa da experiência de percorrer junto sem saber o caminho, esse trabalho refere-se diretamente ao que já foi aqui exposto, sobre a errância criar outras topografias nos espaços urbanos, geografias mais invisíveis e mais efêmeras, mais do campo dos sentidos (fruição), do que do significado (função). Os conceitos de labirinto e *Delirium Ambulatório* de Hélio Oiticica, citados ao longo do capítulo, são referências explícitas para os autores, bem como o onirismo de Bachelard, em que a apropriação do espaço ocorre através da habitação e de táticas imaginativas para a construção de arquiteturas imaginárias que possam sobrepor à arquitetura existente.

Através de uma caminhada silenciosa, um olhar “poroso” e aberto pode ver de novo a arquitetura e percebê-la dissociada de sua funcionalidade, mas capaz de promover um certo devaneio sensível. Envolvidos por um elástico, os participantes erram uma caminhada, cuja direção é constantemente negociada através do tensionamento do elástico, um pouco ao modo dos conhecidos experimentos de Lygia Clark na Sorbonne, na década de 1970, mas levados à rua. Esse corpo coletivo errante se torna um “menir errante”, que tem de coletivamente tomar decisões sobre como seguir ou ultrapassar desafios ao longo do percurso. O trabalho carrega aqui uma dimensão social em que há um constante tensionamento entre as individualidades e o projeto comunitário do todo.

Aqui, enquanto caminhamos agencia a um só tempo a reinvenção do espaço de forma errante e, consequentemente, as relações corporais e éticas relacionais através desse “corpo coletivo”. Esse “corpo coletivo” – ou essa arquitetura efêmera para usar um termo de Francesco Careri (*Walkscapes*, 2016) – carrega, ao mesmo tempo, uma potência de instalação e efemeridade, reafirmando seu valor na força de transformação do espaço e das relações com este, não sendo, no entanto, capturável. É aqui que vemos a dimensão ambivalente do trabalho e a sua prática micropolítica, através da relação ativa do participante na assimilação, interpretação do ambiente e na criação de novas estéticas e éticas relacionais que emergem desde dentro, da instauração desse coletivo errante multicelular.



Fonte: <<http://gustavociria.co/trabalhos/aqui-enquanto-caminhamos/>>.

Referências bibliográficas

BACHELARD, Gaston. *A poética do Espaço*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

CARERI, Francesco. *Walkscapes*. Barcelona: Ed. Gustavo Gil, 2016.

CENTRO em Movimento. Festival Pedras. Lisboa. Disponível em: <<https://c-em.org/pessoas-e-lugares/pedras/festival-pedras/>>. Acesso em: 07 jun. 2020.

CIRÍACO, Gustavo. Blog do artista. Disponível em: <<http://gustavociriaco.blogspot.com/2013/03/walking-through-invisible-architectures.html>>. Acesso em: 07 jun. 2020.

COHEN, Leonard. *Anthem*. In: _____. *The future*. Nova York: Columbia Records, 1992.

DELEUZE; GUATTARI, Tratado de nomadologia: a máquina de guerra. In: _____. *Capitalismo e esquizofrenia*, v. 5. São Paulo: Editora 34, 2004.

FLUSSER, Vilém. Texto / Imagem Enquanto Dinâmica do Ocidente. *Cadernos Rio Arte*, Rio de Janeiro, ano II, n.5, jan., 1996.

GIL, José. *Movimento total: o corpo e a dança*. Lisboa: Relógio D'Água, 2001.

HEWITT, Andrew. *Social choreography: ideology as performance in dance and everyday movement*. Durham/London: Duke University Press, 2005.

JACQUES, Paola Berenstein. *Elogio aos Errantes*. Salvador, EDUFBA, 2014.

LEPECKI, André. Coreopolítica e Coreopólicia. *A Ilha – Revista de Antropologia*, Universidade Federal de Santa Catarina, v. 13, n. 1, Florianópolis, 2012.

MARTIN, Randy. *Critical moves: dance studies in theory and politics*. Durham/London: Duke University Press, 1998.

MÜLLER, Hans-Joachim. Failure as a form of Art (2009). *Failuer – Documents of Contemporary Art*, Cambridge, London, MIT Press e Whitechapel Gallery, 2010.

NÚCLEO de Garagem. Blogspot. Disponível em: <<http://nucleodegaragem.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 20 abr. 2020.

ROYO, Victoria Pérez. Walking through invisible architectures, 4 mar. 2013. Disponível em: <<http://gustavociriaco.blogspot.com/2013/03/walking-through-invisible-architectures.html>>. Acesso em: 30 maio 2020.

SIMMEL, Georg. O Estrangeiro. In: MORAIS FILHO, Evaristo de (Org.). *Sociologia*. São Paulo: Ática, 1983.

TRAQUINO, Marta. A construção do lugar pela arte contemporânea. *Artecapital*, Lisboa, 18 dez. 2008.

Cartas_práticas para errar

| | |
|---|--|
| <p>saia de casa sem destino certo. deixe-se guiar pelas suas pernas</p> | <p>quando estiver a caminhar pela rua, deixe-se levar pelo fluxo de um transeunte. acompanhe-o o quanto puder...</p> |
| <p>em deslocamento de um lugar para outro, faça uma pausa para contemplar o entorno. tome o seu tempo</p> | <p>escolha uma <i>playlist</i> e tenha-a disponível no telefone; escolha um lugar na cidade para dançá-la com auriculares. (se for ficar mais à vontade, feche os olhos)</p> |
| <p>em um espaço que conheça, tente encontrar algo “desconhecido”, inusitado (para isso experimente diferentes pontos de vistas)</p> | <p>escreva livremente enquanto caminha (usar caderno e lápis)</p> |
| <p>imagine um objeto; desenhe-o de olhos fechados em um papel; ao final abra os olhos e observe: o que você vê?</p> | <p>experimente fazer algo que nunca tenha feito e acha que “ não sabe fazer” Qual o sabor?</p> |
| <p>Você ousa e/ou arrisca quanto gostaria ? Se quiser, ouse sem medo</p> | <p>Hoje, seja dissensual e errante</p> |

Conclusão

Nessas condições, se nos perguntassem qual o benefício mais preciso da casa, diríamos: a casa abriga o devaneio, protege o sonhador, a casa permite sonhar em paz.

(BACHELARD, 1989: 26)

Retomando a ideia que encontrar é *fazer caminho*, faz-se um balanço desta travessia, não como um ponto de chegada, mas como uma paragem que possibilita reparar o caminho percorrido para seguir, a outro tempo, a caminhada. Como já dito na introdução desta dissertação, dentre muitas reflexões possíveis de serem abordadas, esta pesquisa fez um recorte de três conceitos bases e a articulação entre eles, como contrapartida conceitual ou discursiva de um modo de prática artística performativa, entendida como dispositivo relacional e, conseqüentemente, suas implicações sociais e ações micropolíticas de convívio. Vale dizer que o conceito de arte relacional – originário das artes visuais – tradicionalmente considera o objeto como elo do encontro artista-participador e, no caso desta pesquisa, o que se propõe é emprestar o conceito às artes performativas: uma espécie de arte relacional sem objeto, ou ainda, que considera ser o “objeto”, o próprio acontecimento da obra.

Sabendo não ser fácil a tarefa de sintetizar ou concluir sobre o que foi amplamente discorrido, sublinharemos aqui, primeiramente, as questões que parecem ser mais relevantes em cada um dos três capítulos. Em seguida, indo além dos elementos específicos dos discursos aqui desenvolvidos sobre os conceitos de *experiência*, *jogo* e *errância*, levantaremos questões que se tangenciam umas às outras, ou ainda, que se antropofagizam/fagocitam. Apontaremos as *linhas orgânicas* entre os temas, não como fronteira que separa os respectivos territórios conceituais, mas como espaços móveis de articulação a revelar, assim como as articulações do corpo humano, o fator de fusão que envolve as partes em uma certa *unidade orgânica*.

Em *Experiência* (A) compreendemos o conceito como a vivência do corpo ao atravessar um acontecimento e, desse estado de atravessamento, o emergir de um saber relativo ao sabor de vivenciá-lo, tendo sustentado essas relações fundamentalmente a partir de Grossmann (1996), Bondía (2002) e Kearney (2015). Colocando em diálogo conceitos de *corpo-mídia* e *medialidade* de Greiner (2005) e Rancière (2008), respectivamente, o corpo aparece como elemento fundamental nesse processo sendo ele afetado pela experiência, o mediador de si e do outro, do mundo interno e externo e das singularidades e pluralidades – corpo como meio e o meio em si. Essa mediação *dentro-fora* se dá em um processo ao mesmo

tempo de agenciamento e fusão, em um livre trânsito desse corpo entre mediar e ser mediado, até um ponto em que, por fricção (ou fruição), se incorpora esse outro externo: o limite entre corpo e ambiente torna-se difuso, fundido, caracterizando um *ser-corpo* e *corpo-ambiente*. Todo esse processo ocorre em movimento, sendo por isso transitório e instável: incorporar o outro envolve vulnerabilidade, em especial a vulnerabilidade da carne e dos sentidos do sensório.

Um acontecimento artístico que esteja menos interessado em afirmar ou representar, necessariamente corre esse risco de instaurar um encontro no qual a vulnerabilidade dos corpos possa aparecer. E, entre *agenciamento* e *fusão*, pode gerar experiências relacionais menos normatizadas, mais móveis e abertas ao encontro com o outro, aparecendo dessa instabilidade, um lugar comungatório e participativo. O borrar das fronteiras dos papéis artista-espectador parece ser a única saída – ou entrada – para esse tipo de experiência que não pretende um lugar a se chegar, mas sim priorizar o trânsito entre um e outro e entre os corpos. Para tal, a obra depende da abertura e da participação, de modo que possa gerar uma unidade de lugar comum no processo de significação – entendendo comum não como usual ou habitual, mas sim pertencente a muitos: a experiência de um acontecimento partilhado e cocriado por todos que o vivenciam.

Das diversas questões levantadas no capítulo *Jogo* (B), parece relevante retomar a da função do lúdico e da prática do jogo na cultura, trazidas pelos autores Huizinga (2000) e Caillois (1990), como sendo processos de significação, experimentação, interpretação e definição de condições existenciais. Esse processo de contínua reflexão e significação, a partir de experiências vivenciadas, é recorrente na arte, mais especificamente nas artes performativas que se apoiam em uma *dramaturgia orgânica* para a construção do seu acontecimento. Tanto a prática do jogo como de uma arte performativa relacional convocam um momento comungatório e participativo entre pessoas com interesse comum, em situações que agenciam relações entre conceito, afeto e prática no processo de significação – sendo essa sua dimensão micropolítica, para a qual se propõe uma plataforma menos hierarquizada para a experiência.

O conceito de *meaningful play*, desenvolvido por Salen e Zimmerman (2003), contribuiu para percebermos que, muito embora exista uma estrutura base para que o acontecimento se dê, entender o jogo como sistema aberto, em que o ato de jogar atribui significância ao acontecimento – ou seja, a experiência de encontro entre os participantes e as escolhas das ações serem orientadoras de sentidos – possibilita identificarmos nesta prática algo muito semelhante ao acontecimento de uma arte performativa que buscamos aqui

circunscrever: um meio/processo/dispositivo pelo qual um grupo pratica e exercita elementos culturais de forma criativa e lúdica, a partir de uma estrutura móvel, atualizada pela participação a cada novo ato que se instaura.

Se a orientação de sentido desse tipo de acontecimento funda-se no momento presente em que acontece e em como se desenvolve, assumimos o risco como a instabilidade que sustenta a sua existência e a própria abertura do sistema. Preserva-se assim a sua potência de agenciamento das diversas condições que se apresentam em tempo presente – *todo jogar é um ser jogado* (GADAMER, 2008: 160): as regras do jogo emergem do próprio jogar, ou as “regras” do encontro do próprio participar. Aqui, a ideia de transitoriedade se faz novamente presente sendo, esse trânsito, uma via de mão dupla que concilia dinamismo e orientação a um só tempo. Tanto no jogo como na arte performativa relacional, conta-se com uma atividade menos ou mais explícita dos participantes, sendo a escolha e autonomia o que orienta o jogo de acontecimentos entre eu-dispositivo/obra-outro. O modo de participação que é proposto pelo encontro irá inevitavelmente definir o “tom” em que as relações poderão acontecer. Tanto maior a abertura e instabilidade do sistema, mais plausível de sermos atravessados por acasos e significações inusitadas. Se entendermos tais atravessamentos não como ruptura estanque, mas como sobreposições que apresentam novas possibilidades, ganha-se uma percepção ampliada. Essa amplitude oferece maior oferta de escolhas e modos de ação possíveis de interação e ressignificação.

Essas questões referentes ao jogo, como vimos, iluminam na arte as relações vivas entre os participantes e o dispositivo, ressaltando uma articulação modulável e contínua entre imaginação, conceito e prática, sendo tal mobilidade o “tabuleiro” ou a plataforma para uma experiência aberta. Vale ressaltar que é a abertura do sistema às relações que agencia que possibilita posicionamentos individuais e coletivos que dão sentido (de direção e significado) ao todo do acontecimento. Esse modo de praticar elementos lúdicos e culturais – processos com interesses comuns abertos ao inusitado do acontecimento – é uma prática instável que nos colocam vulneráveis a sentimentos de estranhamento e encantamento, assim como ocorre na vida. Esse caráter lúdico, vivenciado entre o “jogar e ser jogado”, releva o peso da normatividade cocriando novas possibilidades de relações.

Finalmente, tendo como referência para o seu desenvolvimento Lepecki (2012) e Jacques (2014), em *Errância* (C), pudemos tomar o erro e o dissenso como meios para a preservação da diferença e da prática da alteridade, sendo uma prática aberta de encontro. É pela ruptura, pelas brechas e pelas fissuras, que o corpo experiencia certa estranheza em saber de si no encontro com esse outro. Na experiência da errância o corpo torna-se estrangeiro de

si mesmo ao confrontar-se e fundir-se com a multiplicidade dos muitos outros: o reconhecimento do que é comum e do que é estrangeiro revela a diversidade dos mundos possíveis. Para sermos corpos mais livres, menos normatizados, a errância como método possibilita transformar os espaços consensuais e, valendo-se de certa invisibilidade e efemeridade, inventar outros mundos na relação com o espaço, mais heterogêneos, escapando assim dos holofotes homogeneizantes e normatizantes.

Retomemos aqui que um caminho, menos linear e mais sinuoso, menos controlado e mais instável, menos otimizado e mais adaptável às irregularidades do chão, pode dar visibilidade e iluminar gestos menos regulados e privados, mais espontâneos e públicos. Esse lugar comum, que daí emerge, não se sustenta na ideia de consenso, mas sim na manutenção da diferença e da ambiguidade, na possibilidade de a diversidade continuar a existir sempre. A experiência da alteridade nas cidades só será possível se pudermos re-existir com aquilo que difere, que é outro, que é estranho. E essa experiência, vivida pela diversidade de pontos de vistas, é o que poderá criar narrativas mais orgânicas e vivas, mais adaptáveis, mais fluidas, impregnadas de maior alteridade. Na arte, um corpo em processo de relação e comunicação, que possa agenciar gestos errantes, improváveis, e possa “perturbar” a normatividade e a previsibilidade, dá visibilidade a subjetividades, afetos e desejos outros, possivelmente enterrados e sucumbidos por uma meta massacrante de sucesso e de eficácia.

De partida, valeria dizer que a experiência está presente tanto na prática do jogo como da errância e que os seus saberes – o saber da experiência – emergem de um atravessamento *em corpo* da vivência de determinado acontecimento e situação. Sendo este saber relativo e plural ao mesmo tempo – qualidades presentes também no jogo e na errância – o ato de jogar e errar carregam em si questões relativas à própria experiência: o seu sentido de direção e significado são indisciplinados e transitórios, e configuram, a partir das relações que se apresentam enquanto acontece, “metaestabilidades” *sentipensantes*¹ que integram os sentidos do sensório e os de significados a uma só vez.

Jogo e errância são práticas de experimentação que buscam não apenas identificar e interpretar questões relativas à cultura, mas também, ao fazê-lo, criar outras e novas definições às condições existenciais. Esses processos, tanto em um como no outro, carregam abertura para o lúdico e o criativo, abarcando a um só tempo estranhamento e encantamento. Tomemos ambas as práticas como experiências abertas e móveis, que articulam uma

¹ *Sentipensante* é um termo adotado pelo escritor e jornalista Eduardo Galeano, que se refere a um modo de ser e fazer que não separa pensamento e sentimento (2012).

dimensão poético-conceitual e relacional-singular das relações entre eu, o outro e o mundo. É no trânsito entre eu e o outro que essas experiências agenciam relações efêmeras entre conceito, afeto e prática, tão presentes nas artes relacionais contemporâneas: o foco está menos na definição e mais na relação entre as coisas. Torna-se relevante ressaltar que este tipo de trabalho artístico se vale menos da otimização do objeto no momento de sua partilha e mais dos eventos inusitados que possivelmente surjam nos *entres* – artista-obra-participador – para fundar as estruturas do acontecimento. Assim como no caso do jogo e da errância, tais estruturas são móveis, uma vez que a instabilidade e o risco abrem possibilidade para múltiplas significações.

Dando seguimento a essa articulação entre os conceitos, como vimos dentro do recorte desta dissertação, o jogo e a errância são elementos presentes na arte performativa relacional aqui referida: carregam o erro – compreendido aqui como algo que é dúbio e ambíguo, de difícil categorização e alheio à uma objetividade rígida e à funcionalidade – como condição indissociável ao seu acontecimento. São atividades que se colocam à margem e têm função *supralógica* e não determinista, que abrem brechas no espaço-tempo massacrante do cotidiano, inventando outros mundos possíveis, que ultrapassem a noção de sujeito pensante ocidental e ofereçam experiências *sentipensantes*: que integram cabeça e corpo, razão e emoção.

Retomemos a questão do estranhamento e do encantamento, como um binômio não de caráter antagônico, mas sim semelhantes em alguma medida: se por um lado estranhamento é a estranheza frente a algo que não se esperava, também pode ser espanto, admiração e deslumbramento, qualidades estas inerentes ao estado de encantamento. Assim, estranheza e encantamento não carregam qualidades de bom ou ruim, sendo estados que articulam objetivo-subjetivo, real-imaginação e consciência-inconsciência em um modo de percepção: o corpo e sua hermenêutica tátil acolhe os atravessamentos inusitados e não previstos, lendo-os, interpretando-os e ressignificando-os.

Retomando as questões iniciais, *Seria o acontecimento artístico o momento em que a experiência oferece uma nova perspectiva do tempo e do espaço? Dando passagem a uma percepção ampliada do encontro entre o eu e o outro, o eu e o mundo?*, podemos tomar como exemplos de hipóteses a estas questões os trabalhos artísticos referidos nesta pesquisa, os quais excluem a previsão e a objetivação como sendo o que orienta os sentidos do *acontecimento*. Ao contrário, eles buscam não objetivar a experiência e ampliar as nossas capacidades de percepção das experiências estéticas e relacionais que a obra pode propiciar, oferecendo ao mesmo tempo estados de encantamento e estranhamento, além de outras

perspectivas do tempo e do espaço. O diálogo com os três artistas-investigadores – Ricardo Basbaum, Fernanda Eugenio e Gustavo Ciríaco – pretendeu articular diferentes faces de um mesmo prisma, sendo tal articulação talvez a contribuição desta pesquisa: uma abordagem tríptica de uma arte relacional, cujo elo entre artista e participante não é o objeto, mas sim a experiência relativa ao atravessamento do acontecimento, vivenciada através de uma espécie de jogo instável e errante.

Estando ciente das limitações desta dissertação no que diz respeito às questões apontadas que mereceriam, possivelmente, aprofundamentos sobre jogo, errância e instabilidade – inclusive bibliográficos –, o que busquei fazer aqui foi um primeiro mapeamento das interlocuções conceituais em relação às questões da arte e da cultura que meu percurso artístico aponta. Através de diálogos com trabalhos de arte, conceitos de história da arte e questões da história do jogo e da errância, pretendeu-se a articulação de determinadas questões que norteiam minhas práticas artísticas, valorizando seu caráter interdisciplinar e expandido, não perdendo de vista o desafio que é uma abordagem com esse caráter.

Dessa paragem no caminho percorrido até aqui, vislumbro no horizonte a futura construção de outras “casas-pesquisas”, para possíveis aprofundamentos relativos: 1. à diversidade de possibilidades praticadas na arte contemporânea referente ao uso do jogo; 2. à objetivação da falha como método criativo. Seria também pertinente aprofundar as dimensões políticas que foram pontuadas, como a da dimensão anárquica dos contextos aqui apresentados. Outra possibilidade, ainda, seria uma investigação que levasse em conta um dos dois objetos ainda em desenvolvimento: 1. um jogo relacional criativo – já tendo uma edição piloto – que se dá por meio do gesto, da palavra e de objetos como sendo as ferramentas que articulam relações entre eu, eu e o outro e eu e o mundo; 2. *Procedimentos para Falhar*, um método colaborativo de criar e praticar ações destinadas a fracassarem que são disponibilizadas em plataforma digital, as quais devem ser passíveis de execução por qualquer um que queira executá-las, sem exigir treinamento anterior, técnicas ou materiais de difícil acesso, que discute questões como utilidade, tecnicismo e autoria (<www.parafalhar.hotglue.me>).

Aproveitando a inspiração da epígrafe acima, agradeço ao leitor que até aqui acompanhou essa reflexão, um passeio vertiginoso e quase lisérgico pelos cômodos e labirintos desta espécie de “casa-pesquisa”, que abrigou alguns devaneios sobre determinadas práticas artísticas. Convido-o ainda a participar, como cocriador, das nossas próximas

experiências relacionais e acontecimentos poéticas entre corpos e espaços. Nos encontraremos nessas dilatações ou falhas voluntárias do espaço-tempo.

Referências Bibliográficas

BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. Tradução de Antonio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BASBAUM, Ricardo. Within the Organic Line and After. In: ALBERRO, Alexander; BUCHMANN, Sabeth (Eds.). *Art after Conceptual Art*. Cambridge/MA, Londres: The MIT Press/Viena: Generali Foundation, 2006. p. 87-99.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética Relacional*, Tradução de Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009. [Original: *Les PReses Du réel*, Dijon, 1998].

BRETT, Guy. *Lygia Clark: seis células*. In: BASBAUM, Ricardo (Org.) *Arte Contemporânea Brasileira: texturas, dicções, ficções e estratégias*. Rio de Janeiro: Editora Contra Capa, 2001. p. 31-53.

GALEANO, Eduardo. Sentipensante. 2012. Disponível em:
< <https://youtu.be/wUGVz8wATIs> >. Acesso em: 14 jun. 2020.

QUILICI, C. O campo expandido: arte como ato filosófico. *Sala Preta*, São Paulo, v. 14, n. 2, p. 12-21, 20 dez. 2014. Disponível em:
<<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/84758>>. Acesso em: 20 jun. 2020.